ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
MSX・FAN
MOOK
MSX・FAN
毎月ディスク・マガジンが付録!!
SCOOP
ザ・タワー(?)オブ・キャビン
好評連載
internationalization(国際化)
プリメ倶楽部
今月のファンダム!
ひで一話
MAKE FLOWER
シャドウヒーローズ
㊙情報満載
〈日耐マルチ大阪夏の陣、学園もの桃色図鑑ほか〉
ゲーム十字軍
ATTACK
蒼き狼と白き牝鹿 元朝秘史
ブライ下巻完結編
キャンペーン版 大戦略II
〈ユニットと総合シナリオコンテスト発表〉
特別付録 スーパー付録ディスク
「マイクロキャビン・スーパーカルトクイズ」体験版
12月発売の新作『ザ・タワー(?)オブ・キャビン』より
●掲載ゲーム&音楽演奏全プログラム(40本)
●掲載CG●『ブライ上巻』エンディング直前データ●MSX-DOS 1&2
●ゲームミュージックを中心にMGSドライバーの音楽データ
●MIDI演奏データ『ソーサリアン』から「砂漠」、タイトルBGM
●『MSX View』は「くまのベネディクト」●クイズ&オマケファイルほか
1992 DECEMBER
12月 情報号
980YEN
ゲームがいっぱい、音楽データがいっぱい、
何でもいっぱいつまったディスク・マガジンで徹夜の毎日!

MSX・FAN 12 1992 DECEMBER CONTENTS

●スペック表の見方

Mファンソフト		❶
☎03-3431-1627		❷
1月23日発売予定		❸
媒体	2DD×2 ♪	❹
対応機種	MSX2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価格	6,800円	❽
ターボRの高速モードに対応		❾

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源／ROMはROM、2DDはディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種／そのソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはturboRと表記されています。❻RAM、VRAMの容量／MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

MSX・FAN 付録ディスク
→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎ 03-3431-1627

※バックナンバーの通信販売のお問い合わせは徳間書店販売総務部(☎03-3433-6231)まで。なお、1992年1月情報号以前とスーパープロコレ1と3は完売となりました。また、他も在庫が少なくなっていますので、早めにご購入ください。

FAN SCOOP

バラエティソフトとはこのことだっ!!

ザ・タワー(?)オブ・キャビン
The Tower(?)of CABIN
~キャビンパニック~

とにかく発売が待ちどおしい、このゲーム。楽しいイベントやゲームがモリモリで、もうおもちゃ箱そのもの。今月も、新しい画面をドーンと大公開なのだ!

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
12月下旬発売予定

媒　体	2DD×3♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	5,800円

ターボRの高速モードに対応

付録ディスク
→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

うわさの『キャビパニ』、いよいよ来月発売

年末商戦というやつだろうか、毎年この時期になると話題作がズラリと勢ぞろいする。すでに発売中の『ブライ下巻完結編』をふくめれば、今月20日に発売が予定されている『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』、年内目標で開発がすすめられている『シムシティー』、そしてマイクロキャビンの『ザ・タワー(?)オブ・キャビン(通称『キャビパニ』)と、ザッとあげただけでもおもしろそうなゲームがゴロゴロ。なかでも、ひときわ注目をあびているのがこの、『キャビパニ』なのだ。

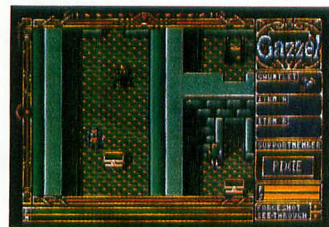
『キャビパニ』の第一報を載せた10月情報号(そのときは仮タイトルの『わくわくキャビンパニック』)の読者アンケートを集計してみると、購入意向ゲームでは『シムシティー』に次ぐ第2位。そして、特集希望ゲームにおいては堂々のトップにランクされるというすさまじさ!

近鉄・四日市駅からは、このマップ上をトコトコ歩いていく。ピクシーも一緒♡

マイクロキャビンの本社ビルは、取りこみした絵を表示。ちと、わかりにくい……

もっとも『キャビパニ』というゲームが、それだけ期待できる内容であるのはいうまでもない。『サーク・ガゼルの塔』などで好評だったVRシステムを採用し、マイクロキャビンのビル自体を舞台にしてしまうというユニークさ。ユーザーにとって、ソフトハウスというのは憧れであり、いちどはのぞいてみたいという世界。それをバーンと公開しちゃうんだから、よろこばずにはいられないのだ。さらに、マイクロキャビンの人気キャラやスタッフの面々が数々のイベントに登場するというサービスぶり。もう、こうなると楽しくないはずがない!

マイクロキャビン10年の歴史が刻みこまれたこのソフト。値段は安いし、ボリュームはありありで、とにかく楽しそうなニオイがプンプンだ。

★基本システムは『サーク・ガゼルの塔』だ

このゲームには、『サーク・ガゼルの塔』でおなじみのVRシステムが採用されている

『キャビパニ』の基本画面を初公開

これまで、イベントの画面しか紹介してなかったが、今月はゲーム中の基本画面を掲載しておこう。右側には、それぞれマップやキャラの位置などが表示される便利なサブ画面も見える。

●プレイヤー
これがプレイヤーの分身。マイクロキャビンに遊びにきたという設定で歩きまわるのだ

●ビル断画図
プレイヤーが、いま何階にいるのかを表示してくれる。赤ワクがいまいるフロアだ

●フロア見取図
プレイヤーが、いまフロアのどこにいるのかを表示してくれる。赤点が現在地だ

●アイテム
ゲーム中に手に入れたアイテムが、ここに表示される。2つまで持つことができる

※画面写真はPC-98版で、すべて開発途中のものです。

今月も最新画面をズバババーンと紹介だ!

期待に胸ふくらむ『キャビパニ』だが、MSX版の発売は12月の予定になっている。98版のほうはすでにショップにならんでいると思うが、この原稿を書いている時点では、まだ開発の真っ最中。MSX版は98版のメドがつきしだい手をつけるそうなので、当然サンプルなどはできあがっていないのだ。そこで前回の記事同様、今月も98版による紹介になってしまったのであしからず。

さて、数あるミニゲーム(イベント)から、「フレイ、ピクシーの恋のライバル宣言・ラトクはわたしのモノよっ!!」のグラフィックを載せてみた。これは、おなじみ『サーク』シリーズのヒロインであるフレイとピクシーが、ラトク(『サーク』シリーズの主人公)をめぐって格闘戦を展開するというゲーム。まだ実際に遊んではいないが、『ストII』的なノリで2人対戦も可能というから、かなり熱くなれそうだ。

このほかのイベントやゲームのグラフィックについては、その一部を4ページの記事タイトル部分に散らばせておいたので参考にするといいだろう。

なお、『キャビパニ』のことをもっともっと見たい知りたい!という人のために、マイクロキャビンでは全国規模のゲームイベントを行うことを決定。その第1弾が、早くも11月14日(土)に名古屋で開催されるのだ(くわしくは106ページを参照のこと)。また、今月の付録ディスクには、『キャビパニ』に収録される「スーパーカルトクイズ」の体験版も収録。発売にそなえ、いまから予習しておくといいかも。

↑あるところでフレイの人形を発見すると、「おしゃべりフレイちゃん」のゲームに。これは、いわゆる人工無能もの。フレイに、いろんなことばを教えこめばいいのだ

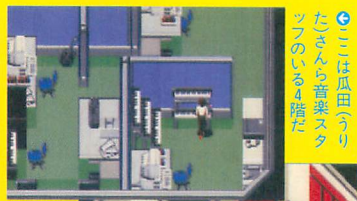
←ラトクをめぐり、フレイとピクシーが対決。バックにはラトクの家が見える。うう、芸が細かい……

マイクロキャビンの社内をそっくりそのまま(!?)再現

先月号に載せた実物の写真と見比べるとわかるが、マイクロキャビンの社内がかなりリアルに再現されているのにはビックリ(ちょっとキレイすぎるか!?)。画面は、キャラの移動に合わせてスクロールする方式だ。

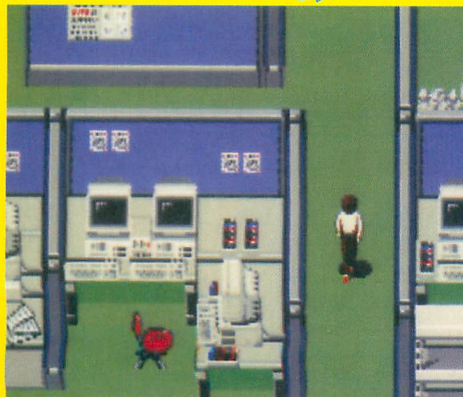
↑「F1レース」と書かれた箱がわかるかな? ここへくるとカーレースゲームが遊べる

←ここは瓜田(うりた)さんら音楽スタッフのいる4階だ

→右上の赤いところがエレベーター。左はしにはトイレも!

↑おっと、屋上へ出てしまった。右には階段が見えるが、ドコへ行けるのか?

↓これまたそっくりな、マイクロキャビンの黄色い階段。移動はここが基本

うろうろ

おろおろ

↑コンピュータがズラリとならんだフロア。ここでも、あるイベントが……

←出た〜、名物のらせん階段。これって、目がまわるんだよね……

●いちはやく『キャビパニ』を体験できるマイクロキャビンのイベント詳細は106ページにあるぞ!

FAN SCOOP

ジンギスカン、世界に飛翔す

蒼き狼と白き牝鹿

元朝秘史

光栄
☎045-561-6861

待望の光栄新作歴史SLGが発売される。今回はこのゲームの独創的なシステムを中心に紹介しよう。しめ切り直前に手に入ったMSX版の画面写真も掲載する。

11月20日発売予定

媒体	MEGA ROM ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵SRAM/PAC
価格	11,800円

CD付きは14,200円
ターボRの高速モードに対応

11月27日発売予定

媒体	2DD ×3 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

CD付きは12,200円
ターボRの高速モードに対応

チンギス・ハーンの一大英雄物語

草原の英雄「蒼き狼」チンギス・ハーン。他民族の支配と干渉を受け、長い間分裂していたモンゴル高原を統一し、さらにはそのモンゴルの誇る騎馬軍団を率いてユーラシア大陸の大部分にわたる空前の世界帝国を建設し、その後の世界の歴史において重大な影響を与えた。

そのチンギス・ハーンを主人公とした『蒼き狼と白き牝鹿』シリーズは光栄歴史三部作のなかでもひときわ異彩を放つ。三国志や戦国時代ほどモンゴルの歴史が知られていないせいか、人気の点では三部作中今ひとつだが、世界を舞台にしたスケールの大きさが最大の魅力。

チンギス・ハーン

いわゆるジンギスカン。モンゴルの誇る大英雄で、現代でもモンゴル国民に神と同様の扱いを受けている

その「蒼き狼」シリーズ第3弾にあたる最新作『元朝秘史』、ついにMSX版の登場だ。この記事を作成している現在、まだMSX版のサンプルができあがっていないので、今回はPC-8801版(以下88と略)の画面をもとに紹介していく。

ゲームは、英雄チンギス・ハーンになりかわってモンゴル高原および世界を統一するのが目的となる。シナリオは全4本。シナリオ1はモンゴル編。シナリオ2・3は世界編で、シナリオ3では、かの元寇(げんこう)で有名なフビライ・ハーンが主人公として登場する。もちろん他の君主でもプレイ可能だ。

また、シナリオ4はモンゴル編を統一してはじめて選択可能で、その時のデータをもとに世界編に挑むことになる。

今回はシナリオは4本で、シナリオ4は1をクリアしてはじめてプレイできる

モンゴル編

モンゴル編では、全14か国(部族)、モンゴル高原の統一をめざす。ゲームに慣れるための入門シナリオといったところ。まずは小手調べだ

世界編

世界編では、いよいよ全33か国(前作よりも増えている)、世界制覇目指して戦うことになる。各地域ごとにそれぞれ特色があり、一筋縄ではいかないぞ

※画面写真はとくに断りのない場合はPC-8801版です。

信長・三國志とはちがった独特のシステム

それでは実際に、特色あるゲームシステムについて見ていくことにしよう。

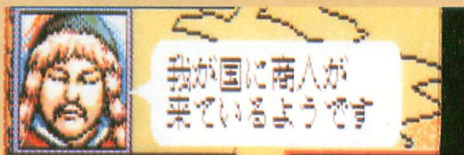
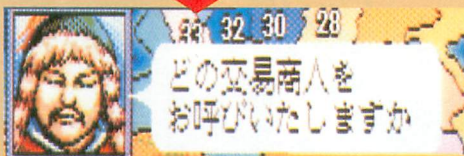
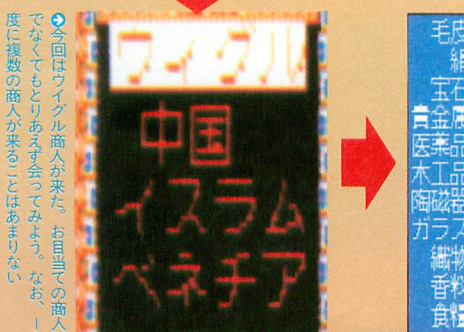
まずは内政について。

「元朝秘史」では、信長や三國志とは大きく異なった独自のシステムを採用している。まあ、考えてみれば、遊牧民族であったモンゴル族にとって内政の持つ意味が、定住民族であった日本人や中国人と同じだったわけはないものね。

その独自性のゆえに、慣れてない人には、少々とっつきにくい印象を受けるかもしれないが、食わずギライではいけない。下のカコミにいくつかポイントをまとめてあるので、よく読んで「元朝秘史」の雰囲気をつかんでほしい。

多彩な特産品と交易商人

さすがに、世界を舞台にしたゲームだけあって、各地域にはそれぞれ風土や文化に応じたさまざまな特色がある。

その1つとして、各国ごとに設定された特産品があげられる。生産した特産品は、ウイグル・中国・イスラム・ベネチアの4種類の商人を相手に売買。もちろん商人によって値段や扱う品も変わってくるので『大航海時代』さながらの交易を楽しむことができる。

自国に商人が来たときは、ターンのはじめに政治顧問が教えてくれる。かならず確認して、商売のチャンスを逃がさないように

4種類の商人はそれぞれ独立して世界中を渡り歩いている。今回はいったいどの商人が来たんだろう。お目当ての商人だといいのだが……

今回はウイグル商人が来た。お目当ての商人でなくてもとりあえず会ってみよう。なお、一度に複数の商人が来ることはあまりない

ずらっと並んだ特産品の数々。商人によって売買の値段も変わってくるので、商品に合った商人を見つけることが大事

国力アップは住民まかせ

特徴的なのは、商業開発や土地開墾などといった直接国力をアップさせるコマンドがないこと。かわりに、住民配分という概念があり、国の住民に町造り・農産品作り・畜産品作り・特産品作りの4つの仕事を割り当て、その従事人数によって自然に国力が上がっていく仕組みになっている。ラクではあるが、思うように国力が上げられないのはツライ。

唯一、政治顧問(信長や三國志における軍師の存在)にコマンドを委任したとき、直接、商業や農業に投資をしてくれることがあるが、これもかならずではないのであまりアテにはできない。

内政のカギ、住民配分。どの仕事を重視するかによって収入も変わってくる

政治顧問に内政を任せた際、たまに直接投資をしてくれることがある。日頃の行いしだい？

直接統治できるのは1国のみ

元朝秘史には前作のように直轄地というものが存在しない。つまり、自分が直接統治できるのは本国のみ。属国はかならず配下の武将に統治を任せることになる。もちろんターンもまわってこない。

そうなると、問題は誰に統治させるか。野望渦巻く時代につき、ふつうの武将では裏切りが心配。いきなり独立されたらたまらない。そこで頼るべきは血の絆、つまり血族・親族だ。血縁の武将ならば絶対に裏切ることがないので、安心して属国の統治を任せることができるのだ。

属国には命令書によって、大まかな指示を与えることができるだけ

名前	政	戦	指	魅	体力	年
*カサル	E	B	C	C	12/12	20才
*ベルグタイ	D	B	E	C	11/11	19才
*カチウン	C	C	C	C	9/9	18才
*テムゲ	C	B	D	B	10/10	16才
ジェルメ	C	B	A	B	14/14	19才
チンベ	C	C	B	C	10/10	22才
チラウン	B	B	B	C	13/13	20才

名前のまえに＊がついているのが血縁の武将。「血は水よりも濃し」ということ

緊急入手 MSX版画面写真 1

今回は88版の写真のみで構成する予定だったが、急きょ光栄からMSX版の画面写真が送られてきたのでここに紹介しよう。

まずは全国マップだが、縦横のドット比の関係上、少し横幅が押し縮められたのを除けば、レイアウトに変更はない。基本的に88版に忠実な画面構成で、スケールダウンなどなく、うまく移植しているようだ。

モンゴル編。横幅が狭いので、国力ウインドウを出すと相場と重なってしまう

世界編。ちょっと縦長で国の形がヘン。まあ、好みの差なんだけど

いいたい放題

付録ディスク

★今月の「ハイドライド」はとってもよかった。自分で買ってやったのもよかったが、この時期に「ハイドライド」を見ると、思わずやりたくなるような手がるさがいい。いつやってもドラゴンとイールにはびっくりさせられる。しかし、あらためてMファンのありがたみが伝わってくる。（岐阜県・土屋寿美・18歳・FS-A1ST）★「ハイドライド」感激しました！ これで「ハイドライド」の1～3まで全部制したことになりました。ありがとうございました。（兵庫県・井関昌彦・19歳・FS-A1WX）★今月の「ハイドライド」はうれしかった。毎日3時間ほどもやってしまった。（岩手県・伊藤寛・17歳・ターボR）

付録ディスク いいたい放題

★教室で『ねこバレー』を友人とやりこんでしまった結果、我々2人だけ究めてしまい、あとの人がついてこれなくなってしまった。けっきょく私と友人だけでやっていて、サーブアタック(サーブを打ったらすかさずジャンプしてアタック!)を禁じ手とし、必殺技をランダムにして遊ぶはめになってしまった。今、その友人が対コンピュータ用のプログラムを制作している。(宮城県・遠藤秀訓・18歳・FS－A－ST)★「ハイドライド」すっかりはまっちゃっています。(岐阜県・山口達也・18歳・FS－A－WX)★「ロゴマークの3Dダンス」はすごくよかった。どっかのテレビ局の放送開始のようで楽しい。(新潟県・藤井正史・14歳・HB－F－XD)

進化した戦闘システムに注目

戦争のシステムについて。

前作「ジンギスカン」は三國志や信長と比較的似ていたのに対し、今回の「元朝秘史」ではかなり独特の、より進化したシステムを採用している。

もちろん単に違っているだけではない。史書『元朝秘史』の世界をあますところなく再現するために、さまざまな工夫がこらされているのだ。

また、こまかい点では、光栄の歴史シリーズ最新作だけあって、戦場やユニットのグラフィックもぐっとリアルになり、移動や攻撃も目標を設定するだけで自動で行ってくれるなど、操作性も向上している。

部隊と軍団

他のゲームでは兵士を戦闘の最小単位とし、兵士が集まって構成された部隊を武将が率いていた。元朝秘史では部隊を実質の最小単位とし(兵士の概念はあるにはあるが、戦闘における一時的なものにすぎない。戦いが終わると残った部隊は兵士数が元に戻る)、武将は部隊が集まって構成される軍団を率いる。このことからも、スケールの大きさがうかがい知れる。また、世界各国バラエティに富んだ16種類もの部隊が登場するのも見逃せない。

軽歩兵	1	短弓兵	1	投石機	0	軽弓騎	0
重歩兵	0	長弓兵	0	狩猟騎	1	突撃騎	0
長槍兵	0	弩弓兵	0	槍騎兵	0	騎士	0
火砲兵	0	象兵	0	蒙古騎	3	武士	0

⬆各国の軍事力は兵士数でなく部隊数で表される。ずらっと並んだ部隊の種類に注目

武士(日本)

⬆わが日本の誇る武士。さすがに接近戦での強さはピカイチ。士気も高いぞ

象兵(インド)

象兵 [特殊]
近接 B
突撃 B
基本士気 60 遠距離 D
機動力 5 防御 A

⬆インドには象兵なるものも登場。歩みは遅いけどものすごくカタイ。パオーン

軽弓騎兵(イスラム)

⬆イスラム圏の軽弓騎兵。騎兵の機動性と弓の遠距離攻撃が特徴。強い

蒙古騎兵(モンゴル)

⬆モンゴルといえば蒙古騎兵。世界帝国を築いただけあって、ゲーム中最強の部隊

行軍と戦闘の2モード

戦争になると、まず行軍モードで戦場の地形に応じて大まかな戦略を立て、軍団を配置・移動させる。その際、敵軍とのさまざまな交渉や各都市から補給・略奪(!)もできる。

軍団同士が接触したら戦闘モードに移行。リアルな画面で実際に部隊同士が戦術を駆使してぶつかり合い、いかにも戦ってるという気分にさせてくれる。

優れたSLGの条件である戦闘のオモシロさという点で、元朝秘史はかなりイイ線いってるぞ。

⬆敵軍に降伏勧告をしたところ。実際にしゃべってくれるのがなんとも楽しい

⬆戦争にはつきものの略奪もできる。今までありそうでなかった新コマンドだ

行軍

⬆行軍モードは単なる軍団の移動ではない。地形や天候を考えて戦略を練り、敵軍交渉なども交えながら、少しでも自軍に有利な状況を導くのだ

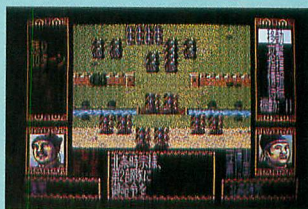
戦闘

⬆戦闘画面のみ88版とMSX版とでは異なり、88版では3D画面で展開される。ただし、MSX版では見やすい2D画面を採用

緊急入手 MSX版画面写真 2

戦闘画面についていえば、行軍モードはさほど変わってないが、戦闘モードの画面レイアウトが大幅に変更。3D(クォータービュー)から2D(トップビュー)になった。これはMSX版における最大の変更点といえる。

どちらがいいかは意見の分かれるところだけど、このほうが見やすいのは確か(経験者談)。

⬆行軍モード。メッセージウィンドウが独立して下に配置され、文字が読みやすく

⬆戦闘モード。2Dになったのはビックリ。見やすくなったぶんリアリティー半減

⬆部隊ユニットのグラフィックについては大幅な変更はなさそう

もちろんオルドもパワーアップ

「元朝秘史」において、血のつながりが重要なのは先程述べたとおり。オルドはその血縁を産み出すために必要不可欠。

姫と一夜を共にし、子供を作る。男子なら後継者や将軍にし、女子なら配下の将軍に嫁がせて親族とすることができる。決して単なるお楽しみコマンドではないのだ。

とはいえ、どうせなら華やかなほうがいいと思うのはみんな同じ。その点は光栄さんもぬかりなく、なんとオルドのためにディスク1枚を費やす力の入れよう(88版)。まるでこれだけで単独のゲームとして成り立つほどパワーアップされたのだ!

ナンパSLGなみのかけ引き

今回は口説きのバリエーションがなんと16種類。相手の性格に応じてナンパSLGなみの駆け引きが要求されるぞ。

口説き文句に応じて、ラブメーター(赤)が増減し、MAXになれば見事エッチ成功。とはいっても、口説くたびに体力が減っていくので、うまくやらないと体力メーター(青)が0になってハイさようなら。現実の女の子同様、そうかんたんには陥落してくれない。

↑時には優しく、時には強引にと、さまざまな手段を駆使して(「現実と一緒」がまこ山口談)、がんばって口説くと……

↑ムフフのシーンとなるのでありました。いやあ、オトナのゲームだなあ、これって

緊急入手 MSX版画面写真③

そして、みんな気になる(?)オルドの画面は88版とほとんど一緒。MSXでも美麗なグラフィックが楽しめる。安心していいぞ。

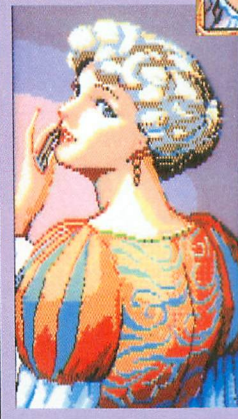
さて、MSX版の画面をいくつか紹介してきたが、今回はサンプルがなく、まだまだ未確認のところも多い。詳しくは次号以降でお伝えするので、ファンは期待して待っていてくれ!

↑ビューチホー&フリチィなグラフィックは健在。ムフフ、これは期待できる!

気合の入ったグラフィック

パワーアップしたのはシステムだけじゃない。グラフィックだってホラ、このとおり、気合いが入りまくり。

今回は顔グラフィックだけでなく、画面中央に大きくイメージグラフィックも表示され、ラブメーターの値に応じて、服を着ている状態・少し脱いだ状態・もっと脱いだ状態と3種類に変化する。各国ごと各シナリオごとにそれぞれ違った姫がいるので、顔グラフィックも膨大な数になるし、イメージグラフィックも、ヨーロッパならドレスをまとった美女、日本なら和服美人というように、各地域ごとに用意されているのだ。世界各国の美女とラブロマンスを楽しもう。

マルギト(バルカン)

ブロンドヘアーにブルーの瞳の東欧の姫。エキゾチックな魅力に憧れてしまう。クラクラ

麗華公社(南宋)

中国系の姫は華やかさがある。あんまり挑発的な視線を投げかけないで。もう……

イザベル(フランス)

西欧の美女はドレスがカラフルで美しい。まるでお人形さんのよう。まさに超合金(意味不明)

タルーブ(ペルシア)

チャドールをまとった、イスラムの美女。もっと心を開いて、素敵な肢体を見せて

八条(日本)

あでやかな和服がよく似合う大和撫子(やまとなでしこ。もはや死語?)。たおやかなところがいいね

付録ディスク いいたい放題

★10月情報号のオマケに密かに入っていたMSXデモはほんとうになつかしくて「ます」なんかも古典的選曲で何度も見てしまった。MSX万歳!(北海道・水野亮・18歳・FS-A1WSX)★10にもなったディスクを見ながら、去年は受験一色だったなあ、などと感慨ぶかいきょうこのごろです。(奈良県・吉岡光徳・15歳・HB-F1XV)★「ハイドライド」がまさか雑誌の付録になってしまうなんて。現実にまのあたりにした今でも信じられません。涙が出るほど懐かしく、またある意味でとても新鮮な感じがしました。編集部の方々に、またT&Eソフトの方々に感謝。(滋賀県・平居雅史・20歳・FS-A1ST)

今月はいっきに2章を攻略だ

FAN ATTACK

BURAI ブライ下巻完結編

Riverhill Soft Inc.

やっと発売になったわけだが、実際にプレイしてみてどんな感じだったろうか。今月は2章と3章の攻略をするのでバッチリ参考にしてほしい。

ブラザー工業
☎052-824-2493
●パッケージ版
発売中

媒　体	2DD×8♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,800円

要漢ROM

ザ・攻略！ ゴンザ&マイマイの章

貧乏な2人は空腹でヘトヘトになっていた

プロット兄妹は両親のかたきを討つために宿敵ゾルトバを捜して、ザイアス大陸を旅していた。しかし、世の中そんなにあまくはなく、八玉の勇士という名声だけでは食べていくのにも苦労するありさま。空腹で動けなくなっていたそんなある日、マイマイがゴミ箱から1冊のアルバイト雑誌を拾ってきた。

2人はこれを頼りに仕事を探すことを決意する。まずはこの本に載っている求人のすべてを当たってみなくちゃいけない。ザイアス大陸にあるほとんどの町や村を訪れることになるので、2度手間をしないように右の表を参考にして、1度行ったところはチェックしておこう。そのついでに遭遇する敵を倒してレベルアップをするとともに、ザイアス大陸のマップを覚えてしまえば、まさに一石二鳥というわけだ。

2人で歩き回るのは不安だろうがゴンザの強さは健在で、パワーは有り余るほどだ。敵を恐れずにどんどんなぎ倒そう。しかし、ハッキリいってマイマイは弱い。本を読ませて術を覚えさせることをオススメする。

ゲーム開始時に2人は空腹でパラメータがボロボロの状態。まずはガンマの町のケーキ屋に行ってみるといいぞ。あとゴメス村の神社では懐かしい人物に再開できるうえに、アスロンキングをいくらでもくれるぞ。早めに行っておくといいね。

結局どこにも雇ってはもらえなかった2人。そんなときサーカス団の記事を目にする。

↑え〜ん、どこでも雇ってくんないよお！この先どうやって生活していくの？

アルバイト募集

拾ったアルバイト雑誌に載っていた求人広告は、全部で13件。とてもゴンザやマイマイにつとまるような仕事じゃないのまで幅広い。神社なんかにゴンザがいたら驚いちゃうよね。

店	場所	求人
オモチャ屋	ガンマの町	オモチャ屋の店員求む
ケーキ屋	ガンマの町	ケーキ屋の店員求む
警備会社	ガンマの町	ガードマン求む
神社	ゴメス村	神主の助手求む
お茶屋	ゴメス村	お茶屋の店員求む
畳屋	ゾーンの町	畳職人求む
○×事務所	ゾーンの町	事務員求む
建設会社	ガロガの町	土木作業員求む
時計屋	ガロガの町	時計作りの職人求む
ハンバーガーショップ	シャイダの町	ハンバーガーショップの店員、求む
八百屋	シャイダの町	八百屋の店員求む
BAR	ポインタの町	コンパニオン求む
清掃会社	ポインタの町	清掃人求む

※『ブライ下巻完結編』はパッケージ版のみの発売となり、タケル版の発売は中止となりました。

旅はみちづれ、エッちらオッちらってか？

さっそくそのサーカス団を訪ねてみるとゾルトバに恨(うら)みを持つ4人兄弟に出会った。そしてこの4人兄弟と大道芸団を結成してザイアス大陸を旅することになった。こうやって旅をして芸を見せて相手を喜ばせればお金がもらえるし、ついでにゾルトバに関する情報を聞かせてもらえるかもしれないからだ。でも移動中は一般人以外に敵も出てくるので、攻撃ができる武器をセットしておかないと戦えない状態になってしまうぞ。ゾルトバの情報を手に入れたら、入らずの森に向かおう。

旅をともにする4兄弟たちだ

ボンゴレ

←このウォッシュ族4人兄弟の長男。岩割りという芸を得意としている。4人のなかでは、いちばん使える

ポロネーズ

←空中大回転という芸を得意とし、なかなか見応えはあるが、戦闘になるとちっとも役に立たない

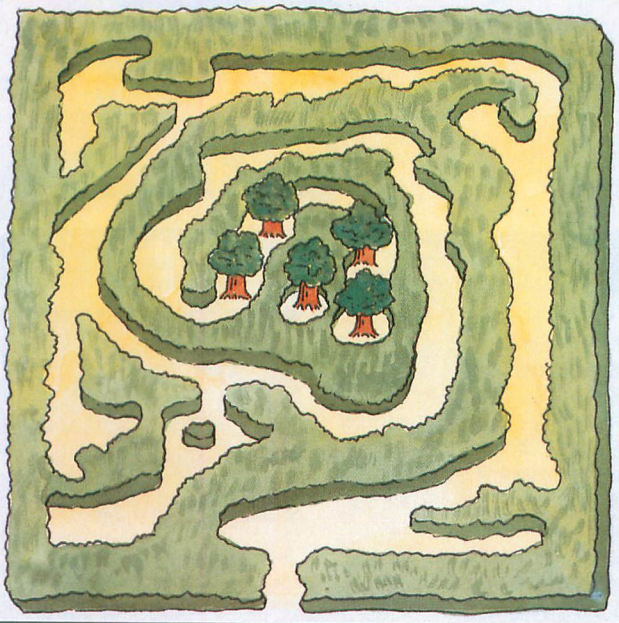
ナポリタン

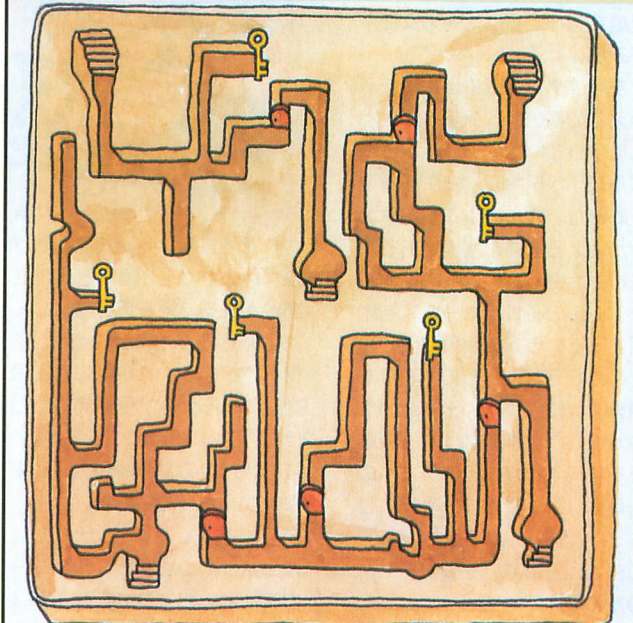
←記憶力がバツグンで、思わぬところで役に立ってくれるぞ。得意とする芸は逆立ちダンスだ

メンタイコ

←はっきりいって足手まとい。いてもいなくても同じ。とりあえずお荷物係でもやってもらおうか

入らずの森

ここに数本ある木のうち、幹が見えている木を探そう。その木の根に潜ってから違う木の根を上がるのだ。

木の根

ここにはカギの掛かった扉が数か所あって、それをスーパー食人隊という手ごわいヤツが守っている。

宿敵、ゾルトバあらわれる!!

入らずの森を通り、木の根の中を通ってさらに森の奥深くに進んでいくと、そこにはゾルトバが待ち構えていた。ゴンザとマイマイの両親を殺した憎きゾルトバ。そのかたき討ちができる瞬間がやってきたのだ。怒りで体が震える。その気持ちは4兄弟とて同じ。いよいよ対決のときはきた。が、そのときゴンザとマイマイはどこか見知らぬ場所へ飛ばされてしまうのだ！

↑→ついに宿敵ゾルトバとの対面を果たした。今こそ両親のかたきを討つときだ！　不敵に笑うゾルトバと不知火。そのとき、ゴンザとマイマイは……

ザ・攻略!! 左京&ナインテールの章

かえでにいつまでもかわらぬ愛を・・・

幻左京。その正体は氷竜であり、天界十六神のひとり竜神であることを知っている読者は多いと思う。彼の恋人は人間の女性である、かえで。もうすでにこの世の人ではなくなっている。左京はかえでの没後、望みどおりの墓を建てて、ナインテールに墓守りをさせている。そう、かえでは死してもなお左京に愛され続けているのだ。このほかにも人間の女性を妻にしている神は多い。どうやら『ブライ』に登場する神たちは人間の女性が好みらしい。

左京はダコウ山の山頂にあるかえでの墓をナインテールとともに守っていた。そこへ水獣将バルバラが現れて、左京を脅迫してきた。なんとしても左京だけが使える最高の水術である凍結行を会得したいがためにナインテールの子供、ユーロスを誘拐するという非常手段に出てきたのだ。それというのも左京を自分の水獣城に誘い出すためにやったこと。神でなければ凍結行を会得できないという左京の言葉には耳も貸さず、執拗にせまってくるバルバラ。なぜ、そこまでして凍結行を会得したいのだろうか?

ただごとではないのが親であるナインテールだ。子供が誘拐されて落ち着いていられるわけがないのだが、左京から事情を聞かされると涙を流して悲しんでいるものの、そうですかと納得してしまう。これは左京を信頼しているからこそ納得したわけで、決して冷たい親ではない。このふたりの信頼関係の深さを象徴するような場面だ。

そして左京とナインテールはバルバラにいわれた通り、ユーロスを助け出すためにザイアス大陸のサルア湖にある水獣城へと向かうのだった。

ナインテールの子供が誘拐された!

WANTED!!

バルバラ・カレン

ユーロス

ナインテール

↩↑非常手段に訴えたわがままネーちゃんバルバラ。いうこと聞いて素直にあきらめろよ。凍結行は神じゃないと会得できないんだから。ああ、かわいそうなユーロス

↓子供を誘拐されて平常心でいられるわけがない。いつもは気丈なナインテールもこのときばかりは母親として黙っていられないだろう

サルア湖

水獣城に入る前に、あちこちにある人面岩を全部回って14個の石を集めなければいけない

レベルアップをしませう

サルア湖に着いたからといって急いで水獣城へ向かおうものなら、敵キャラの猛反撃をくらうことまちがいなし。まずはあわてず、別の場所に行ってレベルアップに励むといい。オススメの場所はポインタの町の東側付近。そこにいるイージーマネーという敵キャラがおいしい。ハッキリいって弱くて名前のようにかんたんにお金が手に入るから、こいつはいいカモになってくれるぞ。

↑ここらへんでうろついていればイージーマネーに遭遇できるハズ。じゃんじゃん倒せ

最初から左京の能力はけっこう高く、あまり心配はしなくてすむ。すでに敵全体にダメージを与えられる水術、爆水破が使えるのだ。しかし、1回使用するごとに消耗する体力、精神力はかなりのものになる。うっかりして左京のヒットポイントがなくなっていたなんてことになると、ナインテールだけで戦闘を続けるのは、ハッキリいって苦しい。左京のレベルが低いうちは薬に頼るか、病院に通いながら戦闘をしていこう。

水獣城へ向かう前にレベルアップが必要なのは左京よりもむしろナインテールのほうだ。体力、精神力を回復させる特殊能力、狐碧涙を使えるようになるまで知力、技能力のレベルを先に上げよう。行動で周囲を「観察する」を選んでおくことを忘れずに。狐碧涙が使えるようになれば薬に頼らなくても回復が可能になる。

お金に余裕があるのならナインテールには、ぜひとも防具を買ってあげよう。今のままだとちょっと心細いからね。左京には武器を買ってあげたい。クイックウィップでは威力が弱すぎるので、阿修羅を買ってセットしておこう。うんとお金を貯めてマスターソードを手に入れておくのもいい。少数で出てくる敵キャラには爆水破を使わずに武器で攻撃したほうが、体力、精神力の温存になる。

ユーロスを助けるために水獣城に向かう

左京とナインテールはザイアス大陸のサルア湖にやって来た。ここで注意すべきはすぐにサルア湖にある水獣城に向かってはならないこと。2人とも弱くてサルア湖の敵キャラの相手にならないからだ。前ページのカコミを参考にして、まずはレベルアップをすることから始めよう。十分にレベルアップしてからもう1度ここに来るのだ。

レベルアップがすんだなら、今度こそは気を引き締めて水獣城に向けてレッツゴー！ と思ったら、すんなりと水獣城へは入れてくれなかった。入るためにはサルア湖のあちこちにある人面岩にはめ込まれている計14個の石を集めなければいけないのだ。これが水獣城の入口の扉のカギになっている。そのときに1個1個の石に大事な意味が隠されているのをお見逃しなく。見逃すと、見直すことはできないので、とりかえしがつかなくなる。しかし、右の表があれば心配はないね。

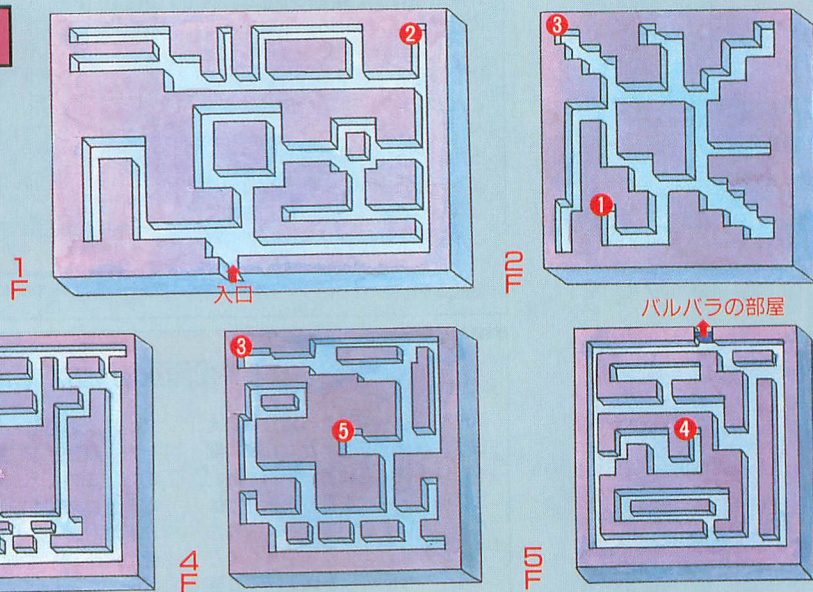
移動中に遭遇する敵キャラはかなり強く、少々あぶなくなる場面が出てくる。左京は少数の敵キャラに対しては爆水破を使って大量にヒットポイントを消費するような戦い方は避けて、体力、精神力を温存しよう。

しゃべる岩が持っている石

これは本当に重宝するであろう各石の持つ意味の一覧だ。なにせ1度見てしまうと2度と見られないからね

石	意味	石	意味
セピア	過ぎ去りし時	ゴールド	太陽
グレー	混沌	ブルー	星
イエロー	秩序	ブラック	悪しき者
ブラウン	挫（くじ）けし者	パープル	憎き者
レッド	愛しき者	プラチナ	栄えある者
ホワイト	善き者	ノーカラー	これからの時
シルバー	月	グリーン	今この時

水獣城

水獣城に入るためには、まず先に人面岩が持っている14個の石を集めてこなければいけないのだ。最初の入口にはその14個のうち適切な3個を選んで、正しい順序で入口の扉にはめないと扉は開いてくれない。ここでは与えられた文の逆の意味を連想される石を選べばいい。上の表をじっくり見て考えてくれ。ちなみにこの最初の扉の文は「日の光が消え大地が闇に覆われしとき」になっているから、その逆の「大地を照らすもの」という意味になる。それに見合った意味を持つ石が3個浮かんでくる。こんな感じでこの先も当てはめていけばいい。この水獣城の中にある扉は全部で5つ。最初の4つは順番にそれぞれ、悪、憎悪（ぞうお）、挫折（ざせつ）、混沌（こんとん）の反対の意味を持った石をはめればいい。そして最後の扉を開ける石だけは、言葉どおりの意味を持つ石をはめる。最後の扉をクリアするとその部屋の中にはバルバラが待ち構えている。これでこの章もエンディングだ。

※マップ上の数字は、それぞれのフロアへ通じる扉の位置をしめします（例・❷＝2F）。

最後の扉に石をはめ込んで扉を開けた。そこにはユーロスを人質にしているバルバラと、部下のバルバラ三人衆の姿があった。捕まっているユーロスを助け出そうとすると左京はユーロスとともにバルバラのワナにはまってしまうのだ。抜け出すために術を使うとユーロスの身が危険にさらされてしまう。身動きのとれない左京に凍結行を教えろと、しつこくせまるバルバラ。このままふたりは炎に包まれたままなのだろうか。

↑→バルバラによって炎に閉じ込められてしまった左京とユーロス。どうやってこの状況を打破するのだろうか。それにしてもバルバラの執念には恐れ入る

次号は「ハヤテ＆リリアンの章」と「ロマール＆バジールの章」を攻略だ！

Princess Maker Club

新装 第3回

プリメ倶楽部

そろそろ娘の服装を冬服にしてあげなくちゃいけないなあ。ところで最近マンネリ化してきたこのコーナーを打破するような企画はないだろうか？　みんなからのお手紙をまっているじょ!!

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒体	2DD×7 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	14,800円

要、漢字ROM　マウス対応
ターボRの高速モードに対応

発表！最強の娘コンテスト!!

いやあ、まいったまいった。締め切りまぎわまで、ぜんぜん最強の娘に投稿がこないんだもんなあ。あせっちゃったよ。まあ、それだけギリギリまでネバッたってことだよね。そのかいあってとんでもねえのが送られてきちゃったよ。くわしくは下を見てもらえばわかるだろう。今回は、この強者(つわもの)どもに挑戦するのは無謀のようだから、勝負はしない。ここまでやってるヒマないって。しかし、ほんとにすごいわあ。脱帽ですよ。

ところで、プレゼントの件なんだけど、ここらでひとまず打ち切って送ることにした。最強の娘&子育て自慢の採用者(9月号で投稿者全員にって書いたけど、あまりにも多いんで採用者だけにさせて。ゴメンネ)には『サーク・ガゼルの塔』のデモディスクを。イラスト採用者にはMファンテレカをあげます。子育て自慢で気に入った人とイラスト常連さんにはディスクホルダー+αもあげます。これを読むころには届いてると思うけど、採用されたのに送られて来ない人は「ささや」までご一報を。

優勝!!

東京都KUSAZOUSHIくん19歳

★娘の強さ：レベル52
●娘の名前：クオン・アシュティル

みごと、あっぱれ、しゅごい、恐れ入りやのきしぼブタ(わかるヤツいるかなあ？)、ダントツの強さを見せてくれた。ハッキリいって驚きモモの木、サンショの木。9月23日に始めてやり直さずに6日間でここまで育てたそうな。実に経験値は26601！　すごすぎる。本人はこれよりも優勝ラインは上になるだろうと予想していたが、とんでもねえ！　準優勝とは4レベルも差があるじゃあないか。いったいどういう教育をしたらこうなるのだろうか。くわしく書いてくれたってよかったのに。お約束どおりキミにはプリメグッズ3点セットとオレのサイン(ウソ！)を送るぞ。おめでとう！

↑すさまじいまでのパラメータ。ちなみに応募者全員、エンディングは？？様でした

準優勝

広島県松浦正明くん?歳

★娘の名前：カトレシア・リイム
●娘の強さ：レベル48

準優勝になってしまったとはいえ、レベル48は立派だ。かなりの時間をかけて育てたに違いない。ただ、このパラメータを見るかぎりではなんともいえないが、手に入れたアイテムはどのように使ったのだろう？　今回の場合は上げる必要はないとはいえ、知力・気品・モラルの値が低すぎるのが気になる。優勝者と彼の娘のパラメータを見ていて、おもしろい共通点を見つけた。双方ともに称号が「平民」なのだ。このことから考えるに余計なことに時間をかけず、武者修行に専念したと思われる。それに根性の値が4000を超えていること。根性が高いということは戦闘で娘が逃げにくくなって、そのぶんモンスターをたくさん倒せることにつながるからだろう。

↑非常にかたよったパラメータ。余計なことをしなかったあかしか？

第3位

埼玉県谷田川毅くん?歳

★娘の名前：メイカ・ヤタガワタケシ
●娘の強さ：レベル45

レベル45で第3位とは……。9月号のレベル29が赤子のように思える。しかし、腕力7に装備品なしでよくここまで育てたものだ。予想を上回るハイレベルな戦いに感心しているささやでありやんす。ここでレベル40を超えた人を紹介していこう。京都府・高山浩司くん(レベル43)。神奈川県・小林裕くん(レベル43)。福島県・水沢展隆くん(レベル42)。埼玉県・白石孝行くん(レベル41)。秋田県・三浦孝之くん(レベル40)。たくさんの応募ありがとう。いい忘れたが準優勝の松浦くんと3位の谷田川くんにはディスクホルダーをあげることにする。レベル40を超えた人には、う～ん、そうだなあ、なんかあげるよ。あんまり期待しないで待ってて。

↑上の2人と違って根性の値が低い。このへんで差がついたかな？

※漢字ROM不要版は通信販売のみで扱っています。15,244円(定価+消費税分)を現金書留で、下の宛て先まで送ってください。送料は無料です。
〒510三重県四日市市安島2－9－12 株式会社マイクロキャビン 通信販売係

イラストの広場でーす

↑ありがとう！　うれしいなあ、こういうの（愛知県・かたねゆうさん・18歳）

←後ろで傷ついてる娘がなんとも印象的。ヘンな話、この立ってる娘の手はデカイと思うよ（長崎県・ボウボウさん・？歳）

↑プレイヤーの嫁はええで。××の？はもっとええで。じゅる（大阪府・麗亜さん・16歳）

↑こういうの好き。現代日本の娘よね。リボンは欲しかった（千葉県・野木結座くん・18歳）

↑えっ、誰？　エアロビをしているクラリーノちゃんです。（千葉県・宗圻安和くん・19歳）

←ガンバレ受験生！　応援しとりやす。かつてはボクも受験生。今は大学生。上と同じかたねさん

←エレノア先生とギブソン先生がいい。次回もかわいいイラストを期待してるよ（埼玉県・YUKOさん・？歳）

←ふしぎの国のプリンセスメーカー？　メルヘンチックでとってもいいよ（愛媛県・tinkくん・？歳）

↑剣を片手にお勉強する娘。注意してないと不意打ちくらうぞ（兵庫県・炎の赤い騎士くん・18歳）

↑この描き方は結構バランスがムズいんだよね。（長野県・MASTERキートンくん・？歳）

↑わ〜い、ありがとう！　やっと描いてきてくれたんだね（東京都・日向玲奈さん・17歳）

↑書いてある英語で、一番搾りはうまいだと？　キミは何歳だ！（千葉県・霧澤青羅さん・？歳）

↑なんだかこのイラストには引きつけられるものがある（兵庫県・きゅうさん・？歳）

↑らんまがお好きなようで。最近、12歳前後の投稿者急増中！（東京都・死神さん・12歳）

↑こういうふうに見つめられると弱いんです。気がつくと採用してる（福岡県・IZUMIくん・15歳）

↑あははは、苦しい。確かに数値だけみればデブが多いよね（京都府・北村茂勝くん・17歳）

Dr.ささやの控え室なの♥

◘今月号はいかがだったでしょうか。ここでやるネタがなくなってきて困っているのじゃ。みんなからのアイデアや要望を待つ。
◎ところで、イラストコーナーに常連が少ないとは思わぬか？　1回採用されただけで満足してないで2回、3回と投稿してきておくれよ。そういえば、埼玉県のぷるるんさんはついに投稿してこなかった。グッスン。どうしてなんだあ、それにとりボールさんもだあ、ひどいやひどいや。きっと来月号のイラストコンテストには投稿してくれてるよね（この原稿を書いている時点ではわからないのだ）。そのイラストコンテストのノミネート作品なんだけど、今まで投稿してきてくれた作品も対象に加えようかと思っている。ボツの作品にもう1度チャンスをあたえようではないか。同じ人の場合は最新のものを使う予定だ。
↓ささやの載せちゃえ② !!

←ファジー鈴木が捨てようとしていたのをボクが助け船を出したのだ。イベントでお世話になったしね（東京都・稲泉知さん・？歳）

←抽選でハズレたハガキの中から見つけてきた。なぜデッド・オブ・ザ・ブレインのイラストじゃないの？（北海道・佐藤一美さん・16歳）

♣この2人に関しては賞品をあげるかどうかは検討中。ほかの人にはプレゼントを早めに送るから、待っててね。そんなわけでまた来月。ひきつづき投稿作品の募集はしているのでドシドシ応募してきてね。年齢を書くのを忘れずに。
〒105　東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「プリメ倶楽部」係まで
P.S.11月15日&23日のマイクロキャビンのイベントに行くぞ!!

キャンペーン版大戦略II
ユニットコンテスト・総合シナリオコンテスト

結果発表？

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒　体	2DD×2 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,800円

ターボRの高速モードに対応

MSX・FAN 付録ディスク
→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

12月といえば師走（しわす）。みなさんの学校の先生もゴーカイに走ってますか？　走りの悪い先生はユニットエディタで移動力を上げてやれば軽快に走ることまちがいなし。ただし燃料も増やしてやらないとすぐガス欠になっちゃいますから気をつけてね。

と、恒例のバカ話もおわったところでコンテストの発表にいこう。とおもったのだが、う〜ん、こまった。今回はユニットコンテスト、総合シナリオコンテストとも、応募作品が異常にすくない。あわせてなんとか2ケタになるくらいしか来なかったのよ。しくしく。

そのなかから、さらに採用レベルの作品となるとホント少ない。総合シナリオコンテストは、これといった作品がなかったので、残念ながら入選作品はなし。今回紹介するのはユニットコンテスト入選の2作のみとなった。だけど、先月の欄外にあったように、『かすたまキット』用のユニットはまだ募集してます。送ってね。おねがい！

オリジナルユニットのワンダーランド

オリジナルユニットのほうはホント少なかった。2作のうち、京都府の三浦一誠の作品は先月紹介した「スーパー中国軍」とほぼ同じおちゃらけ路線のユニット。CGコンテストの常連でもある彼の作品はさすがに美しい。

かたや埼玉県の那甲矢那聖（なんて読むんだろう）の作品は、硬派な正統派SF風兵器だ。パースの効いたディテールグラフィックは、小さな画面ながら威圧感さえ感じさせる。

この2人には、マイクロキャビンのお好きなソフト1本と、パナソニックのソフトアタッシェと、マイクロキャビンテレカを進呈！　だって賞品あまってるんだもん。今から送ればよかったなんて考えても遅いぜ！

なぞのぐんだん　京都府　三浦一誠（20）

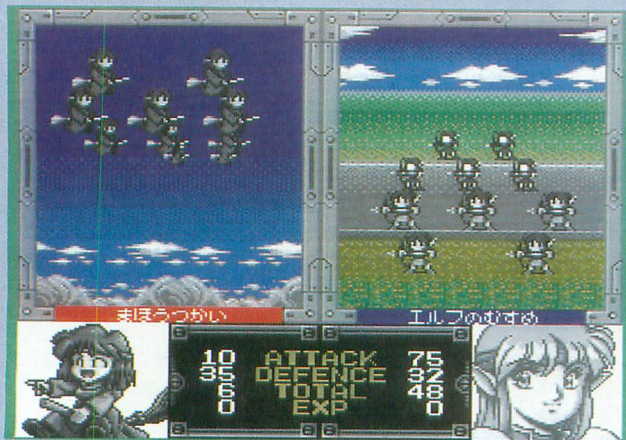
ユニットコンテストにいちばん早く、かつ、すばらしいできで送られてきた作品がこれだ。

使用したグラフィックツールは『グラフサウルス』。やはりグラフィックが複雑すぎて容量オーバーに苦しんだそうだ。

それぞれのユニットの、ディテールとアニメキャラは独立しているのでそれらを簡略化するしかないが（だいたい、ディテールの背景を簡単にすれば解決する）、マップキャラは全部で1つになっているので、どうでもいいユニット（輸送機なんかのカッコわるくても気にならないやつ）のグラフィックを簡略化するといい。

日本のユニットをつぶして作られたこの軍団は、全ユニットの値段に消費税3％がはいっている。

破壊力は大きいが弾を1発しか搭載できない「いちげきひっさつ」シリーズのユニットや、ヒップにお尻を描くぐらいのお約束の「へりこぷた」などのヘンテコなユニットがいっぱいだ。

いまにも「いっくぽーん」とか叫びそうな「魔法使い」もすてがたいが、いちばんイカスのはなんといっても「スーパーカブ」でしょう。戦闘画面でずらっとならぶサマはたまりません。

↑コット……もとい「魔法使い」と、「エルフの娘」の対決。女の戦いってヤツでしょうか？それにしてもこのエルフ娘は強すぎる。べつにいいけど

↑ゼンマイがなかせる「まめたんく」。なんかホッとするね（しないか）

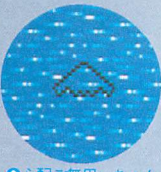
↑これが「スーパーカブ」。REDなら郵便屋さん、GREENなら土方のオジサンといったところか

↑放置バイクはしまっちゃうおじさんにしまわれちゃうぞ（うそ）

なるほどステルスだ

Price 2060 まほうつかい	Price 4120 すてるす	Price 206 エアーいちげき・ひっさつ	Price 206 ヘリこぷた
Price 1500 ゆそうき	Price 618 たこの8っちゃん	Price 309 まめたんく	Price 206 アタック・バギー
Price 154 いちげき・ひっさつSAM	Price 154 エルフのむすめ	Price 206 いちげき・ひっさつカノン	Price 154 スーパー・カブ
Price 200 ほきゅうしゃ	Price 41 カエルくん	Price 7500 へりくうぼ	Price 6000 くちくかん
Price 4000 ゆそうかん			Price10300 じゅんこうミサイル

↑「すてるす」のところに注目。ホントに透明なのか、それじゃ見えなくて操作できないんじゃないの？　ねえねえ（➡）

↑心配ご無用。ちゃんと見えます。でも雰囲気出てていいね。

NAMILAND　埼玉県　那甲矢那聖(25)

もうひとつは、締切ギリギリにとどいた那甲矢那聖の作品。ユニットの数は、まえの三浦一誠の作品とくらべて少ないけど、質はまさるとも劣らないできだ。彼のユニットたちは、ガラリとかわって正統派。すっきりしたデザインが、近未来SFモノのような感じだ。色(明るさ)の組み合わせや、パースもバッチリきまっていてカッコいい。とくに感心したのは、背景のすばらしさ。これがさらに雰囲気をもりあげている。

NAMILANDとは「兵器開発企業体」だそうで、うーん、どういう意味なんだ？

それぞれの設定も凝っていて、いっしょにおくられてきた手紙はNAMILAND開発部のような文体で、まるで兵器のカタログのようだ。

ちなみに、彼はいつもプレイ中のBGMは5番にしているそうだ。編集部では、ささやは5番、おさだは4番にしている。みんなは何番？

NALF－バエトーン攻撃機。強力な対戦車ミサイルを装備している

NLGF－アルテミスミサイル車両。ミサイルは対空、対地の多様途ミサイル

よりマニアックにデータを改造

ここから紹介するものは、あきらかに今回の応募規定「完全オリジナル……」に違反しているが、妙にたくさんの人が同じことをやってきたので、下の2人を代表サラシものとして紹介する。

11月号のユーザーの主張でもあったように、一部のゲーム内での性能に不満が強かったユニットをパワーアップしたものがほとんどだ。

他に、名前や性能は変更されているものの、グラフィックをかきかえてないものも多かった。多分グラフィックツールがなかったのだろうが、これも残念ながら対象外だ。

当然サラシものだからして、賞品はなしだ。

大戦略Ⅲのデータをもとに改造　大阪府　レム(15)

大戦略Ⅲのデータをもとに、ヘリ、歩兵戦闘車、兵員輸送車はほとんどが占領可能、AAMミサイルでもヘリを攻撃可能など、かなり各兵器の性格がかわってしまっている。

なかでも気になるのが、艦船ユニットがさらに高価になり、戦車や兵員が異常に安くなってしまっていること。特に各種の車両ユニットは、性能が大幅にアップし、値段は100前後になっている。車両が安くなったうえ、ロケット砲で艦船を攻撃できるのでは、艦船や航空機の立場がないのではないだろうか？　でも、AAMミサイルでヘリを攻撃できるのはいい。いままでのデータでは、AAMしか持っていないMig－31やF－111はなぜかホッカムやオスプレイにカモにされていて、くやしい思いをした人も多かったろうしね。

こちらアメリカ2。オスプレイがマングスタになっている

ソビエト軍。動員兵の値段は3！　バリケードにつかわれたら怖い

実際のデータをもとに改造　愛知県　平井宗一郎(17)

こちらは、もっとも多くの人が送ってきたもの。イーグルにくらべてあまりになさけないSu－27やMig－29の性能を強化。A－10やF－111の燃料や爆弾搭載数増加、対地防御の強化。FSXに対艦ミサイルを搭載。などなど。兵器マニアの方々の不満解消にかなりこのユニットエディタが貢献していることがわかる。

中には「中国軍にSu－27を加える」などというものもあったけど、それでは中国軍の伝統(どんな伝統だ!?)がくずれてしまうじゃないの。

それから、シナリオでは、「第3次世界大戦もの」が多かった。というか、ほとんどがソレだった。架空のナンタラ王国の皇太子が殺されたり、某国で内乱が起こったりするのだが、どれもイマイチだった。残念。

Su－27は防御力をあげてイーグルなみの性能になっている

F－111は防御力を大幅強化。これなら値段もあげないとつりあわない

酒保(しゅほ)「ガード下」

「酒保」とは、軍隊にある酒場のこと。「ガード下」は、編集部でよく食事にいく新橋のガード下の中華屋さんのこと。ちなみに、店の名前をだれも知らないので「ガード下」と呼んでいるというのがポイントなのだ。それはともかく、みんなのおたよりをここでまとめて紹介しましょう。

上でも紹介した愛知県の平井宗一郎の情報「今、ヤミでSu－27が300万円で入手できるそうです。」──なにっ！　そういえば、編集部のささやは、こんど5年ローンで300万の車を買うらしい。関係ないけど。

新潟県のくろねこ(19)の質問「いまスウェーデンでキャンペーンをやっているのですが、全然勝てません。友達は東ドイツでキャンペーンをクリアしてしまいました。どうか必勝法をおしえてください。」──う～む、そういわれても困るなあ。東ドイツはけっこう強いから、スウェーデンで対抗することもないと思うけど。やはり練習しかないのでは？

右のハガキは十字軍のなかからこっそりもってきたもの。なんか身につまされるなあ。

福島県　小林征生のマンガ。「オヤジ…」ってのはいったいナニ？

今月のプレゼント

今月のゲームプレゼントはなし。テレカはWork's、F、内藤モトイ、不屈の戦士・道雪。通り抜けの賞金はBOMBIP、水越功、南予のヒヨコ、高木太一、ずんぱらりんにおくられる。

ゲーム十字軍

CONTENTS

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

広島県・Work's

ゲームのぞき穴

いまさら説明するまでもないが、ゲームのウラ技を紹介するコーナー。貴重な情報提供者にはゲームのプレゼントもありうるぞ。

ピラミッドソーサリアン

最終ボス・ギルバレス安全地帯でクリアだ！

ソーサリアンのなかでも、もっとも難しいといわれる『ピラミッドソーサリアン』の最終ボス、ギルバレスの安全地帯だ。まずは最初の写真を見てくれ。丸でかこった部分に立っていれば、火口から吹き出てくる『グラディウス』もびっくりの岩石も、ギルバレス自身が出す魔法の光弾も、もちろんギルバレス本体の体当たり攻撃も、まったく当たらない。あとはそこからジャンプしてギルバレスに体当たりしないように攻撃していれば楽勝だぞ。でも攻撃中にダメージを食らうこともあるので魔法での回復も忘れないように。

（宮城県／F・?歳）

↑ギルバレスといっしょに混浴ときたもんだ。ここなら溶岩でもダメージを受けない

↑このようにギルバレスの体をけずるようになためジャンプして戦う。左のほうが楽だ

エンディング！

↑こんなエンディングもすぐ見られるようになるぞ。シマリスも、いまはもうしあわせ

付録ディスク・役立ちデータ

ブライ上巻・エンディング直前

ビドーが待ち構えている最後の砦、キプロス城に入る手前でセーブしてある。城に入っても外に出ることができるぞ。なかに入ってただひたすら直進すればビドーのところまで行けるので、ビドーとの戦いに勝利すれば感動のエンディングってわけだ。ただ、城内にいる敵キャラはものすごく手強い。このデータでさえ、全滅をくらうことがある。戦い方を考えないとビドーと戦うことすらできない。ラクにクリアをしたいならば、自分でレベルアップをしてから挑もう。ちょっとは苦労してみてよ。

（データ提供／兵庫県・山本専）

↑109ページのやり方で作ったデータをロードするとこの状態からはじまるのだ

ウワサの真偽

10月号『伊忍道』のウル技（遊技場で〔K〕を押しながらルーレットをとめるとボーナス目が連続で出るという技。手紙には最初の1回だけしか成功しないとあった）がまったくのウソ技であることが判明した。編集部としても「もしや」という思いがあって保留にしておいたのだが、何人かの人が実際に試してくれて「単なる偶然の産物」との結果を得たのだ。とりあえず保留にしておいてよかったというところ。みなさんありがとう。

通り抜けできます

質問はQ係へ。答えは必ずハガキに黒ペンなどではっきりと。答えの採用者には掲載号発売日の2～3か月後に賞金が支払われる。

戦国ソーサリアン

Q 第5章「徳川家康の章」で黒い宝石が見つかりません。3つの短歌がヒントであることは政四郎から聞いたのですが、あちこち歩き回ってもまったく進展がありません。

A 東京都・BOMB-P

「戦国ソーサリアン」第5章の
黒い宝石のありかのお答え

・これは本当に分かりにくい！ 3つの短歌の暗号が分からないとつらいでしょう。

①いまはただ まだみぬひとを ほれぼれと
②あさぼらけ まつのはやしに ほととぎす
③きみがため きよきはなをば つみとらん

①′おもいよせらん こころにちかし
②′けふのそらより にはにおちたり
③′けしきよくあり あはれなるかな
（最後の"か"もダブっているが気にするな！…！）

・このように並べて、3本の短歌のうち2本に共通する文字を抜き取ると「たまは ほとけより はち」、つまり仏像の間で、仏像から（左へ）八歩行った位置です。ここに小さな穴があり、そこに前にとった"ひばし"をさし込むと…。
ここが分かればエンディングは目の前です。Fight！
なお"ピラミッド"の方が個人的に好きです。おもしろいのでぜひ買いましょう。MSXの将来のためにも（笑）。

A 茨城県・水越功

『戦国ソーサリアン』（10月号）

ご質問の"黒い宝石"ですが、まずひばしが必要です。これを持っていればあとは例の3本の短歌に隠された謎を解くだけです。では3本の短歌を並べてみましょう。

いまはただ　まだみぬひとを　ほれぼれと
　　　　　　おもいよせらん　こころにちかし
あさぼらけ　まつのはやしに　ほととぎす
　　　　　　けふのそらより　にはにおちたり
きみがため　きよきはなをば　つみとらん
　　　　　　けしきよくあり　あはれなるかな

ここで2本の短歌に共通する文字を抜き出してみると……

たまは　ほとけより　はち

つまり玉は仏像から8歩移動した所にあるというわけです。実際にはそこに穴があり、その穴にひばしをはめると隠し部屋の入口が現れるのです。そしてその部屋には念願の黒い宝石が！

幻影都市

Q 生体研究所でヤマのいるところがわかりません。「試作1513（敵キャラ）」には苦労させられます。もう3か月も行きづまっています。どうかよろしくお願いします。

A 愛媛県・南予のヒヨコ

ついでに、演舞堂から外へ出ると、それからは、演舞堂から研究所内部やヤマの所へ行けます。

A 愛知県・高木太一

幻影都市の質問の答です。（10月号）
① ドアロックを解除する ② 試作品no.のいる所まで行く 下の図のような所 下へくぼんだ所に試作品no.がいます。
試作品no.がいる所にはトンネルがあるのでそこをくぐると図の下方へ行けるはずです。
⟹で行き方をしめしています。

ピアス

Q 広田静香の住所が書かれた暗号が解けない。

A 神奈川県・ずんぱらりん

PIAS ピアス（10月号）
メッセージの解読方法 お教えします!!

・あのメッセージで重要なのはヒントでも出てくるように「ゆりが丘」、「死後」、「白い家」、「ここ」とこの4つの言葉ですがおそらく「白い家」の解読に悩んでるんじゃないかと思います。

・結局「白い家」は英語に置き換えればいいのです！ したがって
「白い家」⇒「WHITE HOUSE」
他の3つの言葉は
「ゆりが丘」⇒「YURIGAOKA」
「死後」⇒「45」
「ここ」⇒「55」

・したがって住所は
「YURIGAOKA45WHITEHOUSE55」
と入力すればよいのです。

P.S しかしなぜこのゲーム、M・FANで一度も紹介されることなく終わったのでしょう？ 不思議ですねー。M・FANのくせに。スケベなくせに。

ハイドライド

おまけ。こんな質問が来るだろうと予想しての投稿だそうだ。

Q&A 京都府・内藤モトイ

ハイドライドの質問で多分こんなものが来ると思うので先手を打ってお答えします！

Q バラリス・ドラゴンが倒せません！
A モードをDEFENDにして、敵に体当たりし、こちらのライフがやばくなってきたら退却して安全な場所へ移動します。そしてライフが回復したらもう一度敵にいどみます。これをくり返せばいいのです！

Q. 3人目の妖精に会えません！
A. "ウィザード"という敵の魔法を5回くらった後一匹だけ倒すと会えます！

Q. バラリスがどこにいるのかわかりません！
A. ドラゴンのいるそばにある城のすぐ下でスペースキーを押すと、隠しダンジョンに入れます！ この中にバラリスが…‥!!

え：中野カンフー
ANAKO & NUKEKO
番組 テレ
！
しぴぴぴぴ
親方～ 店の前に変な男がいる～
なんだと～
てめえ何の用でうちの店の前で…
あ、わたくし○×テレの者ですが、ぜひ親方にテレビに出演していただきたくて…
「究極のすし名人 発見おいしいお店」
え
日本奇人変人大賞
で収録当日
？
さあ次はタコ人間の登場です！

スーパートリトーン

Mファン創刊の頃のゲーム。残念ながら答えが来ない。引き続き募集するのでよろしく。

Q 現在地は真っ暗な墓場で桃・赤・緑・黄ともうひとつ謎の薬をもっていますが、先に進めません（10月号参照）。

新コーナー タイトル未定

通り抜けのその後　大阪府のDEN2さんに救済してもらった中村のその後。DEN2さんの非常にわかりやすい解説のおかげで、わずか30分でクリアできました。レベルも72ぐらいになっていたので、キングスコーピオンが妙に弱かったのが印象に残っています。しかし、そうして喜んでいるのもつかの間、1時間後にはまたもドゥルグワント城でどーにも進まず、エメ・ドラを封印して『アメリカン・サクセス』に逃げてしまっています。ムシのいい話ですけど、誰か教えてくれないでしょうか……。（埼玉県／中村有吾・？歳）☆この質問の答えはこのコーナーで掲載することにしよう。報酬はテレカということで。

教えてください

Q 『スナッチャー』をやっていますが、JOY DIVISIONにギブスンと一緒にいた男のモンタージュができあがりません。ぜひぜひ教えてください。
（北海道／鈴木浩司・18歳）

Q 『ラスト・ハルマゲドン』で、ファンタジーランドに入るためにはパーティ全員に「愛」と「優しさ」の心をもたせなければならないのですが、どうしても「Gスネーク」だけ「愛」と「優しさ」の心をもたせる場所がわかりません。デパート、教会、病院、警察署のなかを歩き回ったのですが見つかりませんでした。もう半年も行き詰まってます。どうぞよろしくお願いします。
（茨城県／堀竜太郎・18歳）

Q 『原宿アフターダーク』で第2の殺人（被害者遠野ゆかり）が起きてから捜査が進みません。「ジャルダン」の家宅捜査、アリバイ捜査もしたのですが……。ゆかりのハンドバッグのなかにあったシステム手帳なんですが、名前（泉谷孝夫、片山唯）だけわかって、電話番号がわからないんです。なんとか捜査を進めたいので、どうかよろしくお願いします。
（香川県／原宿分室信平・16歳）

Q 『私をゴルフに連れてって』で麗子をコンペに誘うことができません。2日目で受付から名前を知り秘書室で出会い、3日目で芝ゴルフ場で逢うことができません。いったいどうすればよいのでしょうか？（熊本県／T＆A・？歳）

Q 『伊忍道』で大名がほかの領地に攻めこんでくれません。レベルは40くらい。仲間は毘沙門と神子上典膳で、裏シナリオで妖魔を倒しています。大名との信頼は100です。
（福岡県／川添真克・？歳）

☆上の「スーパートリトーン」の質問もよろしく！

つぎは桃色図鑑「学園もの」特集だ！→

桃色図鑑 龍の花園＋α 夢の学園生活ヴァーチャル体験

つぎつぎと趣向を変えて登場する桃色図鑑。今回は清楚な学園ものだよん。

夏休みに入った私立高校のなかを幼なじみの少女をさがしてまわる学園AVG『龍の花園』。RPG風の移動画面で校舎へ、体育館へ、プールへと右往左往、し、その学校に通う生徒たちと会話するうちに、本当に知らない学校を訪れている錯覚を覚えることだろう。

『龍の花園』は、映画にたとえるなら大林宣彦監督の「尾道3部作」にも似た印象を持つ作品で、一見地味だけど人間の純朴さを感じさせる、幻想感ただよう不思議な雰囲気を持ったゲームだ。そのなかには確実に青春の息吹が聞こえる。社会人にはなつかしく、中学生以下の読者にはもうすぐ高校生活で体験できるであろう青春時代。そんな人生のもっとも楽しい1ページを垣間見ることのできる(?)『龍の花園』を筆頭に、学校が舞台の数々のアドベンチャーゲームを紹介しながら、「女子学生の生態」を調査してみよう(結局これだ)。

●龍の花園

「MSXトレイン」にミニAVGが収録されることが決定！ 主人公は加奈子(左)だ

勉強、それが学生の基本です

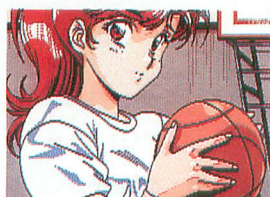
学生なんだから、まず学ばなければならない。といっても試験ばかりではなく、部活だって立派な勉強。その言葉を裏付けるようにたいていの生徒は試験よりも部活にはげむ。とくに文化系サークルに所属する女の子は、ゲームのなかではとにかく情熱的。物静かな内にひそむ部活への心は、オタクともいえる熱愛をもって、すべてに接しているのだ。そんな彼女に愛されたら、骨までも……(コワイ)。

『ポッキー2』より。ホントにこんなことする奴いる？

『龍の花園』。部活も立派な勉強です。う〜ん美しい

スポーツ魂であつくて死ぬぜ

テレビドラマによくあるスポーツに燃える青春ドラマは、意外と学園AVGにはすくない(というか、ない)。しかしスポーツ、体育系サークルに燃える少女たちは数多く存在する。彼女たちはグループで友情をつちかっていったり、青春ドラマを実践していたりしている。キャラクタ的に見るとサラっとしているタイプが多いけど、それだけに部活以外のことには興味がなかったりする。

『ベロンチョ身体検査』より。レオタードの下は裸か？

『秘密の花園』。体育館はいつも汗とホコリのにおい

やっぱりセーラー服でしょ

今も昔も、男の永遠のあこがれはセーラー服といわれている。学生服独特の清楚さが美しさをかもしだしているとが人気の原因だろう。『セーラームーン』なんてのもいることだし。しかし最近の制服ってブレザーばかりになってさびしいですね。まったく。

『電脳学園』。制服の下に、違反のTシャツを着ているなんてリアルでいい

標準的セーラー服

ブルマの魅力は健康美

セーラー服と人気を二分する学園生活の目の保養、それがブルマだ。正しい着方は右の通りだけど、実際は上着をブルマの外に出すほうがかわいい(担当は断言する！)。ところで話は変わるが、スカートめくりをして中身がブルマだったときのむなしさは何だろう。

『ポッキー2』。体育教師って絶対こんなんばっかだぜ。あこがれる

標準的体操服

歴代学園ものゲーム

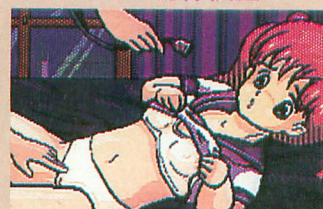
『龍の花園』以前の学園ものゲームは、学園生活の忠実な再現というよりはディフォルメ化、マンガ化されたものがほとんどだ。美少女ゲームの全盛期にはファンタジーものか学園ものばかりだったが、その目的は制服にあって、学校でなくてはいけない理由はすくない。ここでは個性的なものを集めてみた。

●ハイスクール！奇面組

セガからの移植。「学園もの」とたずねたら北根編集長が出してきた、かくれんぼゲーム

●晴れのちおおさわぎ！

カクテル・ソフトの作品。学校にひそむ幽霊の正体をさぐる。がまこイチ押しのゲーム

●ベロンチョ身体検査

ハードの作品。ときちゃるのイチ押し？ 全寮制女子校のRPGで、戦闘もあるのだ

新コーナータイトル未定

新コーナー ●新しいコーナー「ソフト売買コーナー」を企画しました。今、オンセールでも話題になっているように昔のソフトが手に入りにくいです。そこで、読者が売りたいソフトの希望価格などを書いて、Mファンに掲載してもらい、ほしい人がその人から買う。また、買いたい人も希望価格などを書いて、掲載してもらう。ぼく自身も手に入らないソフトがあります。(秋田県／武内隆志・?歳)☆ソフト売買はトラブルの元となることが多いので、なるべくなら避けたいなー。●スーパー付録ディスクと誌面を使って、新ゲーム制作というのはどうでしょうか。プログラムやグラフィック、シナリオなどを募集して、1つのゲームを完成させるのです。……つづく。

プレゼント&10月号当選者発表

10月号で募集した『デッド・オブ・ザ・ブレイン』で「イラストを描いて」と書いたら、来るわ、来るわ。これを紹介しない手はないので、コーナーを拡大して公開してしまうぞ。さらに前々から要望の高かった当選者発表だ。

『デッド～』は公約通り、いちばんじょうずなイラストを送ってきてくれた摩虎サンだ。千恵子ちゃんと仲良くやってね。残りは神奈川県の渡辺孝彰クンと熊本県の佐藤崇樹クンに決定。

おつぎは『エル』。きれいなイラストを送ってくれた、佐久間恵美子サンと岡山県の三谷和也クン、香川県の吉井昭洋クン。そうそう解答は「叫び」。

さて今月のプレゼントだ！　今回は、業界初の正統派学園ＡＶＧで、わたしがハマってしまった『龍の花園』を、ファミリーソフトより大プレゼントだ！　まずはソフトを３名に!!　そしてパッケージと同じ絵柄のオリジナルテレカを３名に。さらに記事作成時にもらったパッケージのミニポスター（カラーコピー）を、１名にプレゼント。なおかつ、プログラマ兼まんが家の青井泰研さんにお願いして『龍の花園』オリジナル同人誌をＭファン読者のために作ってもらったぞ！　ソフトを持っている人も持ってない人も楽しめる内容で『龍の花園』に興味のある不特定多数の人にプレゼントだ。熱意のあるものに送ろう。さて今回はクイズはなし。そのかわり『龍の花園』に対する意見・感想をたくさん書いて送ってくれ（プレイしてなくても可）。イラストだとなお結構。ほしいプレゼント名を書いて『桃色の花園』係まで送っておくれ。締切は11月末日必着だ。

↑『エル』ってエッチなのを忘れてしまう（東京都・佐久間恵美子サン）

↑きみは特別にＭＳＸサラマンダ下じきをあげる（兵庫県・柴田健吾クン）

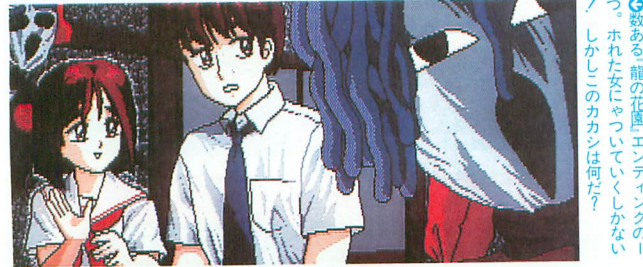
↑妹ともどもおじょうず。また送ってね（北海道・魔虎サン）

←『龍の花園』のパッケージ

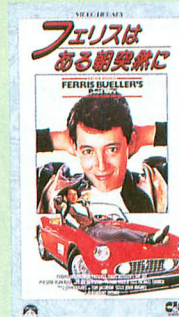
恋愛にみる男女のちがい

恋人のいない男子学生は、自分だけ恋人がいないのではないか、なんて考えてあせって初恋の人と結婚したりするんだよなー。一方、女の子は意外とさめているらしいが、ホントかどうかは男の担当には不明だ。ゲームの主人公のようにアレ目的で恋愛したがるのも本当にいそうだけど、むなしいのでやめよう。そういえばゲームではよく、親友の彼女が実は主人公のことを好きだった、という設定が多いのはなぜだろう。そんな話、ふつう聞いたことないぞ。

↑『龍の花園』より。片想いは誰でも１度は経験する苦い記憶。花の命は短くて……

→『秘密の花園』。超ありがちの展開。現実で期待するな

←数ある『龍の花園』エンディングの一つ。ホれた女にゃついていくしかない！　しかしこのカカシは何だ？

●学園＝青春＝恋愛の構図

『龍の花園』のすばらしさは、登場するキャラクタの存在感にある。リアルタイムでゲームが進行するために、彼らに会うため行ったり来たりするプレイヤーへの感情移入度もハンパじゃない。会う人により展開が変化するから、ゲームに踊らされる感覚は一方通行のＲＰＧよりもすくない。この異郷の地での人とのふれあいで感じる心の温かさは、前述のとおり、大林宣彦監督の一連の映画に通じるものがある。『転校生』『時をかける少女』『異人たちとの夏』など、心を和ませる清涼剤だ。で、これらの作品を紹介しようと思ったんだけれど、意外とテレビでよくやるんだ。ここではせっかくだから掘り出しビデオを紹介したいので、アメリカの学園事情を見てみよう。そこで登場するのが、青春映画の巨匠ジョン・ヒューズだ。彼は監督だけでなく製作、脚本など多くの作品を手がけ、アメリカのとくに学生たちに人気ナンバーワンの映画作家だ。しかし日本では、やっと『ホームアローン』で注目されたばかり。あんなの序の口、彼の作品はコメディで彩られてはいるけれど、人物の心の温かさは大林作品にも決してひけはとらない。で、担当の一押しは『フェリスはある朝突然に』（1986米／ＣＩＣビクター／3500円）。邦題はダサいが、原題を訳すと『フェリスのズル休み』。内容は、主人公の高校生フェリスくんが学校をズル休みする、それだけ。しかし軽快なテンポのなかに青春あり、友情あり、愛情あり、笑いありと、大林とスピルバーグと寅さんを足した感動があるのだ。サラっとした恋愛関係もいいな。

←『フェリスはある朝突然に』。主人公は果たして親にも友人にもイイ子と、ダマし続けられるか!?　家庭訪問や妹の告げ口をかわすのだ！

●電脳学園

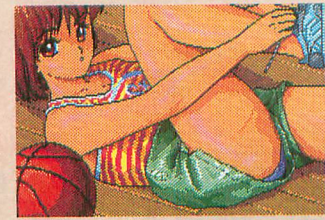
↑ズバリ「学園」もの、とはささやの弁。ガイナックスのおたっきー脱衣クイズもの

●恋の平均台（P・S4）

↑ウェンディの『ピンクソックス』は、制服学生の宝庫。体育マットの上でファイヤー！

●秘密の花園

↑ＧＡＭＥテクノポリスの推理もの。体育倉庫って石灰の粉でのどが痛くなったっけ

●ポッキー2

↑ポニーテールソフト美少女アルバムには校歌も載っている。チラリズムこそ真の……

新コーナータイトル未定

新コーナーその2　完成したらタケルで販売するとか……どうでしょうか？（兵庫県／アーネスト・17歳）☆似たようなことがリンクスで進行中だけど、販売するとなると……問題が多いなー。●突然ですがマイクロキャビンのコーナーを作りませんか？　ＭＳＸ・ＦＡＮを見ていると異様に光栄が活躍しています。たしかに、光栄のソフトはおもしろいし、ＭＳＸにもいろいろ移植してくれています。でもマイクロキャビンも同じだと思います。だから、マイクロキャビンのコーナーを作って!!（香川県／芥隆之・？歳）☆プリメ倶楽部とはちがったメーカー別のコーナーがほしい、ということなんだろうか？　そうなるとブラザーのコーナーも用意しないといけないような……。

つぎは仕切りなおしの8耐マルチ～大阪夏の陣～→

読者対抗マルチプレイ 武将風雲録 第2回8耐マルチ～大阪夏の陣～

幻の阪神優勝のごとく盛り上がった8耐マルチ大会レポートパート2だ。

それでは仕切りなおしということで……

ハードとソフトの相性が悪く、2回もゲームが飛んでしまい、むなしく2時間半が過ぎ、はからずも8時間耐久から5時間耐久になってしまった第2回大会。参加者のみんなも困っただろうけど、もっと困ったのは編集部。とくにうろたえたのは原稿担当のファジー鈴木。いったいどうやって記事にするんだよお／失礼。つい私情が出てしまった。

改めて仕切り直しということで、もう1度、全8チームのプレイヤーおよび担当大名を紹介しよう。

各チームとも度気合いを入れ直し、午後0時40分、本当にプレイ開始となったのである。

朝倉担当
池田宜生　奈良県　16歳（手前）
酒井政幸　兵庫県　17歳（奥）

斎藤担当
松村憲和　京都府　12歳（手前）
松村智和　京都府　14歳（奥）

織田担当
打越亘　大阪府　18歳（手前）
大橋研一　大阪府　17歳（奥）

浅井担当
西野良　京都府　14歳（手前）
吉村一真　大阪府　14歳（奥）

鈴木担当
西村健介　奈良県　15歳（手前）
川口忠臣　大阪府　16歳（奥）

尼子担当
益尾宏治　大阪府　20歳（手前）
奥野慎太郎　大阪府　16歳（奥）

大内担当
宮崎政和　大阪府　15歳（手前）
藤原十三男　大阪府　15歳（奥）

長宗我部担当
塙敬文　和歌山県　22歳（手前）
坂田善彦　大阪府　14歳（奥）

浅井、スタートダッシュ！

スタート直後の1551年3月、浅井軍、28国足利領・山城を攻略し朝廷掌握（しょうあく）大名となる。

「朝廷命令を利用して有利に展開するんだもんね」

4月、朝倉軍、27国一色領・丹後を攻略。

「宗滴が死ぬ前に少しでも勢力を広げるぞ」

また、尼子軍、38国毛利領・石見に攻めこむ。とはいえ、狙いは国そのものではなく、勇将吉川元春を捕らえること。

「吉川元春が捕れんかったら、飛んでも怖あないぞ／」

めでたく配下にすることに成功。

コンピュータ北畠、手薄になった25国浅井領・近江に攻めてくるが、なんなく撃退。

「け、たわいもない」

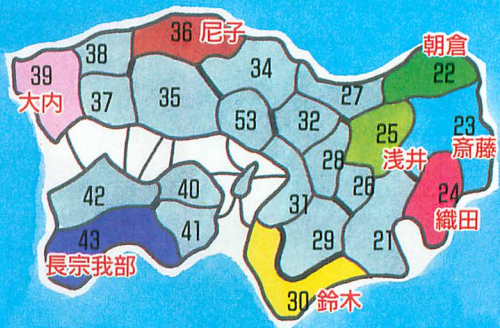
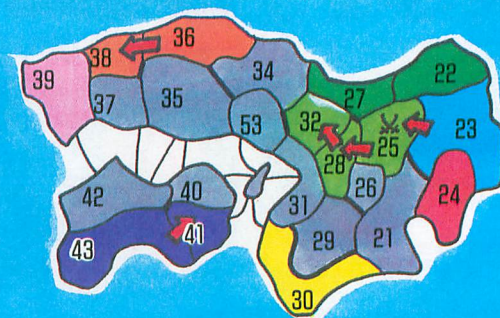
しかし続けて、斎藤が朝倉と共同して近江に攻めこんでくる。

「げ、守りきれるかなあ」

なんとかしのいで長期戦に。

このまま防戦に陥るかと思われていた浅井軍だが、予想を覆（くつがえ）して32国波多野領・丹波を攻略。会場からは「これで山城が手薄になったはず。今のうちに攻めこめ／」の声援。しかし、山城の周囲には今のところプレイヤー国がない。一瞬のスキをついた。

また、長宗我部軍も負けじと41国三好領・阿波を奪い取った。

スタート（1551年3月）

1551年4月

会場にて○○○○○○

会場の外に出て密談の図。水面下でのさまざまな裏取り引きもマルチプレイの魅力

浅井軍私設応援団。クラスメイトが横断幕まで用意して声援を送り、会場を盛り上げる

新コーナータイトル未定

時代が変わった　980円でハイドライドが買える!!　ということで思わず1年ぶりにMファン10月号を買ってしまいました。MSXのデータレコーダーでピーピーガーガーやってた世代にとって「1本のゲームが丸々付録になる」というのはちょっぴりショックです。いやあ、時代が変わったものですねぇ……（しみじみ）。（群馬県／都都都・16歳）☆ピーピーガーガーというから何歳くらいの人なんだろうと思ったら、なんだまだ高校生になったばかりじゃないの！　ハイドライドのテープ版は7年前の製品だから、9歳くらいで遊んでた計算になる。ピーピーガーガーやってた世代というのは意外に幅広いのかもしれない。

群雄割拠の時代

5月、織田軍、21国北畠領・伊勢を攻略。
「そろそろ動くぜ」
ついで大内軍、38国尼子領・石見に攻めこむ。兵数では大内軍が有利だったが、尼子軍は慌てず騒がず兵糧攻め作戦。大内軍、兵糧切れになる前にと猛攻撃をかけたが間に合わず、退却。
「ちきしょ〜」
6月、各チーム注目の朝廷命令が浅井より発令された。内容は「9月までに、23国斎藤は22国朝倉に攻めこむべし」だ。
これには斎藤、長期戦となっていた近江に援軍を送って一気に打ち破ろうと目論んでいただけに大ショック。しかも、倒そうとした浅井からの命令だけに余計に腹立たしい。
「な、何でや〜」
会場からは嘲笑と同情の入り交じった声が洩れる。不本意ながらも長期戦を放棄し、対朝倉戦に備えることとなった。
そんななか、長宗我部軍は40国三好領・讃岐を攻略。ついで尼子軍も、35国宇喜多領・備前を攻め落とす。
7月、朝倉軍は32国浅井領・丹波に侵攻。浅井は籠城戦を選んだものの、兵力では不利。
「よし、これなら勝てる」
意気揚々と城に攻め入ったが、浅井軍、待機させていた武将をいきなり朝倉軍の背後に出陣させ、後方から急襲。
「げ、こんなのありかよ〜」
前後を敵にはさまれ、朝倉軍無念の退却となった。

朝廷命令　23国斎藤は22国朝倉に攻めこむべし

各チームの思惑は……(1551年5月)

朝倉軍
なんとしても28国山城を取る。斎藤には浅井とかみ合ってもらって、そのスキに32国丹波を落とし、そこから一気に山城になだれこむ。

尼子軍
35国備前を取る。37国安芸を大内にくれてやり懐柔する。東部がもつれそうなので、今のところは力をため後半ダッシュをかける。問題は大内をいつ潰すか。

斎藤軍
周りをプレイヤー国に囲まれているのでツライ。一応、朝倉と織田とは不可侵を約しておいて、近江の浅井を叩く！　ただ、自国の兵糧が残りすくない……。

鈴木軍
まずは31国摂津攻略。いけるなら33国播磨も落としたい。長宗我部との攻守同盟をうまく生かしたい。織田とも同盟を結んでいるが、いつ切れるか……。

織田軍
まず23国伊勢を落とし、時期を見計らって全力を挙げて美濃・斎藤を潰す！　浅井・鈴木とは同盟を結んでいるので背後から襲われる心配はない。

大内軍
尼子の共同軍を利用して、37国安芸・42国伊予を落とす。しばらく力をたくわえてから、尼子・長宗我部を打倒！　ただ、陶晴賢が謀反が心配。

浅井軍
近江を防衛拠点とし、山城を死守する。朝倉と斎藤を戦わせ、そのスキに26国伊賀を取りたい。一応、織田とは同盟を結んでいるが信用度は？

長宗我部軍
まずは四国統一。力をたくわえつつ、戦況の変化に応じて近畿・中国にいつでも打って出られるようにする。鈴木との攻守同盟(友好度100)が大きい。

1551年6月

1551年7月

みんな仲良くマルチプレイ

■8耐マルチ・ギャラリーの感想
①今回の8耐マルチにプレイヤーとして参加しようとしましたか？
はい　32%　　いいえ　67%
②大会を見学していてどう思いましたか？
見ていておもしろかった　43%
見ているだけではつまらないので、次は参加したい　37%
全然つまらなかった　8%
③次回はプレイヤーとして参加したいと思いますか
はい　69%　　いいえ　28%
④次回の大会でやってみたいゲームはありますか(複数回答)
1　三国志II
2　元朝秘史
3　キャンペーン版大戦略
(会場アンケートより)

☆当コラムでは現在、以下の投稿を募集中！
・マルチプレイにまつわるエピソードおよびイラスト
・マルチプレイ大会開催情報
・対戦プレイヤー募集
読者対抗マルチプレイ「みんな仲良くマルチプレイ」係まで、遠慮せず応募してきてちょうだい。

業務連絡

ギャラリーアンケートを読み返していて気づいたんだけど、Mファンの各投稿コーナーの常連が結構来ていたんだなあ。ファジーの知る限りでは、奈良の三冠王クン、麗亜クン、赤坂和俊クン、ちづかの弟クンなど。もっと気軽に声をかけてくれればよかったのに(とくに赤坂クン。会って話をしてみたかったぞ)。
やっぱりいつも投稿してくれるみんなは編集部内でも話題になって、「このコって、どんなコなんだろう？」って気になるしね。

さて、第3回大会について。巷ではさまざまなウワサが流れているみたい。東西同時開催だとか、MSXを8台使って通信対戦とか、ファミマガと共同でスーファミでプレイするとか、プリメ8耐(？)だとか。
実際のところ、こちらとしてもまだ未確定な部分が多いので、開催地や使用ゲーム、プレイスタイルなどについて、読者対抗マルチプレイ「第3回大会はこうしよう」係まで、ぜひとも希望や意見を送ってほしいな。

歌を詠む会

今月のお題は「す」だったのだ。●数か月　待ちに待ったよ　大戦略　買いに行ったら　売り切れごめん(大阪府／ウルトラP・?歳)●スナッチャー　やってみたいと　思うけど　もう売ってない　何ともむなしい(神奈川県／トランポラン・14歳)●すばらしい　いい仕上がりの　シムシティ　されどわたしは　アクション派(熊本県／まっしゅ・15歳)●ストIIに　自信があった　ぼくなのに　わりこんできた　ガキ共に負け(大阪府／ウルトラP・?歳)☆2月号は「か」ではじまる和歌を詠んできて！
イラスト・不屈の戦士・道雪

つぎはSLGのススメその2→

①ゲームのぞき穴→ウル技をみつけたらここへ。②通り抜けできます→ゲームの答えが知りたい人は「Q」係へ、答えを知っている人は「A」係まで。③オレにもいわせろ！→SLGの不満はこちらまで。イラストも受付中。④歌を詠む会→五・七・五・七・七の和歌を詠んできて。お題用のイラストもよろしく。⑤新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。掲載されるとゲーム、賞金、テレカのいずれかをプレゼント（③はのぞく）。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

歴史の散歩道 三国志 自作SLGのススメ

もっと楽しいSLGがプレイしたい！ そんなキミはぜひこのプロジェクトに参加しよう。

ゲームアイデア募集

先月号で、今回はファジー考案のゲームシステムアイデアを紹介する予定だったが、担当デスク編集部Fとの協議の結果、ひとまず取りやめ。あくまでも基本は、読者のアイデアとし、編集部はそれぞれのすぐれている部分を抜き出してうまくまとめあげることに徹する。

というわけなので、今回もゲームの基本となるシステムおよびメインとなるルールのアイデアを大々的に募集する。応募の仕方は下のカコミ参照のこと。

アイデアが集まって基本となるシステムが固まり次第、引き続き、オプションのルールや各カードのこまかい内容や数値などの募集を行っていく予定。

また、カードのイラストについてもみんなから募集するつもり。今月のおはがきの常連さんたちにはぜひとも協力してもらおうと思っている。

なお、システム考案の参考にと、右に市販のカードゲームを紹介しておくので、実際にプレイして研究してみるといいぞ。

実際のゲームを見てみよう 元朝秘史カードゲーム

手札を山札と交換しながら、国王カードで旗揚げを宣言し、国カード・物資カードを集めて場に出していく。それらを侵略カードや裏切りカードなどオプションカードを利用して奪いあい、最終的にカードに記載されているポイントを最も多く集めたプレイヤーの勝利となる。

←光栄カードゲーム最新作「元朝秘史カードゲーム」（2800円）。原作の雰囲気をうまく生かしていて、一連のシリーズ中かなり遊べるものになっている

ゲーム参加人数……３～６人
使用するカード……94枚
〈メインカード〉国王カード10枚、姫カード６枚、国カード19枚、物資カード12枚、将軍カード12枚
〈オプションカード〉侵略カード６枚、略奪カード６枚、裏切りカード６枚、疫病カード３枚、回復カード５枚、奇襲カード２枚、逆襲カード４枚、遠征終了カード２枚

応募要項

三国志を題材とした、手軽に遊べるカードSLG（カードだけで遊べるもの、プレイ時間30分～１時間）とボードSLG（マップ・ユニット・ダイスなどを使用したより高度なもの、プレイ時間２時間程度）の２種類のゲームシステムのアイデアを大募集！

■応募方法

以下の２部門でゲームのアイデアを募集します。

〈カードSLG部門〉
①プレイ人数
②カードの名称・効果・枚数
③ゲーム進行の大まかな流れ（フローチャート）
④ゲームシステム（ルール表）
⑤勝利（ゲーム終了）条件

〈ボードSLG部門〉
①プレイ人数
②使用アイテムの種類とゲーム中での名称・働き・数量
③シナリオ（ユニットの初期配置などがある場合はそれも）
④ゲーム進行フローチャート（フェイズごとに）
⑤システム（イベント・内政・登用・戦闘などの各システムについて。単一での応募も可）
⑥勝利（ゲーム終了）条件

これらをB５のレポート用紙数枚にまとめて、別紙に住所・氏名・年齢・電話番号を明記の上、封書で応募のこと。できればイメージイラストなどもあるとウレシイ。

あて先は歴史の散歩道「三国志・ゲームデザイン」係まで。しめ切りは1月８日必着。採用者には感心の度合いによって賞金を出すことにしよう。

今月のおはがき～オレにもいわせろ～

オレにも いわせろ!

←初のコーナータイトルイラスト。目のつけどころがいいぞ！（赤坂和俊クン・５P）

■後継者選択について

大名が死亡すると、子や弟たちが跡継ぎになるが、その際に家督（かとく）争いがないのはおかしい。

家臣団が分裂して、時には内戦となったり、本国以外の国で支持する家臣とともに独立したりする方がよりリアルになると思う。
（愛知県・左三ツ巴クン・２P）

■三國志・これが決定版

曹操（統率94・武勇75・政治83・知略81・魅力79）
諸葛亮（統率96・武勇54・政治97・知略92・魅力89）

☆今回は主役級の２人の武将について、みんなからのハガキをもとに能力値を設定してみた。今月の宿題は蜀の五虎将。キミなりの能力値を考えてみてくれ。

今月のトレード

←今月からプリメ倶楽部担当のささやと協議して、お互いのコーナーで没になったけど埋もれさすには惜しいイラストをトレードして掲載。記念すべき第１号はコレ（おがりんクン・１P）

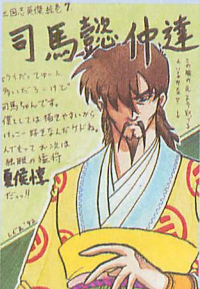
まとめ

今月はらん外がいっぱいなので、投稿者の氏名のあとにポイントを記載しておいた。「～クン・○P」というのがそれ、今後もこの形で定着させるつもりだ。

さて、10月号でちらっと書いたお茶会のプラン（投稿者のみんなで集まろうという話）だが、何人かの常連さんから賛同の意見をもらった。本気で企画してみようかな。

↑思わず太閤立志伝を想像！（東洲斎写楽三世クン・６P）

↑関羽ファンの反撃が？（孫武改メとろろ孫武クン・10P）

↑例の音楽が聴こえてきそう！（我是孟徳クン・３P）

↑ミニマンガはオモシロかったよ（神崎しぐれクン・６P）

↑深いギャグで芸術性の高い作品？（りんクン・６P）

↑いつも投稿してくれてありがとう（沙羅双樹クン・２P）

来月は『大戦略Ⅱ』のユニットトーナメントだ!!

今月のいーしょーく情報 ぱおぱおからキミへ…

先先月号の記事について、いろんなところから反響があったのでそのへんからいってみたい。まず、ハミングバードソフトのはいぱぁ河内さんのコメントが送られてきたので全文掲載する。

私が某誌で「MSX版ロードスIIは(中略)出さない」と書いていた、とたくさんお便りが来たそうですね。ちょっといいわけさせてください。

私は「出さない」とは書いてないのです(「出す」とも書いていません)が、誤解されるような文章であったことは認めます。ごめんなさい。

某誌の記事で書きたかったことはぱおぱおさんの言葉を借りるなら「『MSXはいまでも十分な力を持っている』と信じているのだが以前と比べるとリクエストの葉書が桁違いに少ないぞ」ということなのです。もちろん、これはユーザーさんだけの問題じゃありません。私の営業努力が足りないかもしれません。

でもユーザーさんと直接お話する機会が少ない社員なんかは「MSXユーザーが減ったんじゃない?」って、思っちゃう。

私たちが魅力あるソフトをどんどん作らなければならないのです。私が求めているのは「魅力あるソフトを作るためのスタミナ源」です。「ロードスIIが欲しい」というあなたの声なのです(だからといって採算を無視するわけではありませんよ)。

以上です。最後まで読んでくださってありがとうございます。文責河内佳一(ハミングバードソフトはいぱぁ河内)。

以上で引用終わり。

文は人なり、という言葉が好きだが、そんな言葉を思い出すような、いい感じの文章で、ぱおぱおの記事を見て送られてきたというから、すわクレームか、と身を縮めたのだが、そうではなかったばかりか、こんなうれしいコメントであったとは。できることならお友だちになりたいと思わせるような文章である。

関連でこんなのも来ていた。「今月のいーしょーくー情報ではいぱぁ河内さんのことが書いてありましたが、早速手紙を送りました。MSXに対する危機感をみんな持っているはずです。今回のような情報でどのような行動をすればよいか気づいた人も多かったのではないでしょうか」というもので、こんな人たちのお便りが今回のコメントにつながったんだね。

そう、はっきりいって今のMSXはかなり危機的だ。今回の読者、雑誌、メーカーの3者が冷静にそして情熱を持ってこの危機を見つめていかなければ、もうどうしようもない状況に来ているのではないだろうか。まだまだ、意見や情報が風通しよく伝わっているとはいえない。少なくとも情報さえもっと早く確実に伝えあっていけば、少なくとも今よりはいい状況が作れるのではなかろうか。ぱおぱおなりに考えて行動していきたい。読者のみんなも意見を寄せてくれればと思う。同時に今回のようなメーカーの方からのコメントもどんどん出していきたい、と思っている。なんとなく河内さんに力づけられたような気がした。

はいぱぁ河内氏のコメント掲載!

↑やっぱりRPGは定番ソフト。そのなかでも「ロードスII」はレベルが高いもんね

↑どんなに移植に時間がかかっても待っていられる内容だ。左同様これも画面は98版

今月の移植希望ゲーム ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	三國志III	光栄	PG	111
2	2	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	日本ファルコム	P	95
3	3	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	84
4	5	プリンセスメーカーII	ガイナックス	P	58
5	4	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	P	47
6	7	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	32
7	6	ストリートファイターII	カプコン	GA	30
8	16	銀河英雄伝説III	ボーステック	P	26
9	12	ストリートファイターII'	カプコン	A	25
10	8	サイレントメビウス	ガイナックス	P	22
10	10	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	P	22
12	初	エルムナイト	マイクロキャビン	P	19
13	14	ランス3	アリスソフト	P	17
14	11	ドラゴンナイトIII	エルフ	P	13
15	―	太閤立志伝	光栄	P	11
15	19	シュヴァルツシルトIII	工画堂スタジオ	P	11
17	13	A.III.A列車で行こう	アートディンク	P	10
17	17	ファイナルファンタジーII	スクウェア	G	10
17	―	シムアース	イマジニア	PG	10
20	9	ドラゴン創世記	バショウ・ハウス	P	8

■1992年10月号アンケートハガキ1000通より集計
※表中のPは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードを示します
なお、15位の『太閤立志伝』と17位の『シムアース』は再度ランクインしたため、前回順位は書いていません

移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	1780
2	2	三國志III	光栄	PG	1322
❸	3	シムシティー	イマジニア	PG	987
4	4	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	948
5	5	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	850
6	6	ストリートファイターII	カプコン	GA	695
7	7	ダイナソア	日本ファルコム	P	648
8	8	大戦略III'90	システムソフト	P	597
9	10	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	日本ファルコム	P	586
❿	9	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	P	500

■1991年1月号より1992年10月号までの集計
赤丸の数字はMSXへの移植が決定したゲームです

プログラムファンの王国

ファンダム

ふたたび平穏な日々がはじまった。そのすきに、色を表示するだけの現代アートまがいの作品やどういうわけかひどい話などが押し寄せ、ルナティックに楽しめるファンタスティック・ファンダム。

※Pはプログラムです。

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS-フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。付録ディスクでは自動切換しています。

512COLOR.FDZ

10進数にもどしても色が多い！

1000000000色同時表示

MSX 2/2+ VRAM64K ※A1GTでは正常に動作しません

by T&T SOFT ▶解説は48ページ

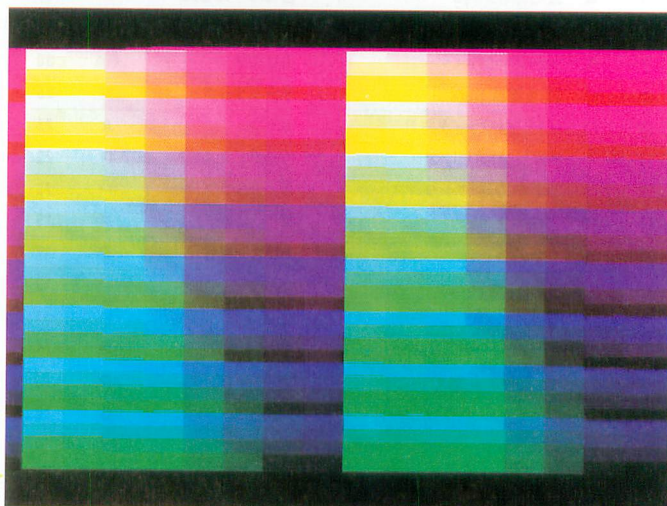
最初に断っておくと、これはSCREEN5のプログラムだ。SCREEN5は、解像度が横256ドット、縦212ドットで、パレットを切り換えることで512色中16色を同時表示できる。

この作品の、1000000000という数値は、じつは&B1000000000、つまり2の9乗、512のことだ。このタイトルを見て、ほんとうに10億色同時表示できると思った人は、きっと心のきれいな人だろう。ぼくなんか、タイトルを見ただけで消しゴムで消そうとしたものね。

それはともかく、この作品は、ほんとに申しわけないですが、A1GTでは正常に動きません(STはだいじょうぶ)。動かす方法のわかった人は、編集部までご一報ください。

この作品、この作品、といいながら、ちっとも内容を紹介していないけれど、まあ字数がつきるギリギリまでひっぱったってだいじょうぶ。たぶん、5行、いや、4行もあれば。

じゃあ、そろそろ時間が来たので作品を紹介しよう。

この作品は、ふつうなら16色しか同時表示できないSCREEN5で512色同時表示してしまう、超絶鑑賞作品だ。（コ）

↑画面がチラチラするけどたしかに512色くらいありそう。パレット全部を同時表示しているのだ

このマークは左から、I画面部門、一般部門、D部門を表します。一般部門のマークの数字は、そのプログラムがn画面m行の長さを持つことを意味しています。また、D部門のDの下にある数字は、その作品のファイルサイズの大きさで、バイト単位。複数ファイルの場合は、それらをあわせた場合の数値です。

1 n/m D 29,696

TEMIMU.FDZ

だるまさんとだるまさんの格闘ゲーム

TEMIMU テミム

3/6 MSX MSX2/2+ RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 廣田裕介

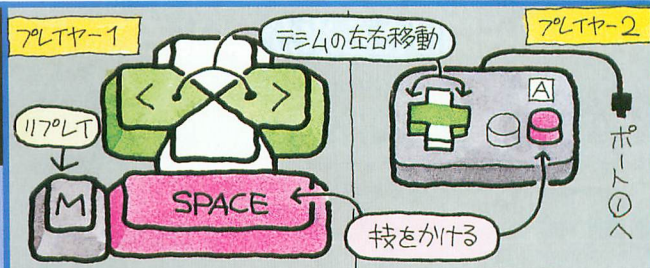
▶解説は49ページ

しょうゆ差し対ソース差し

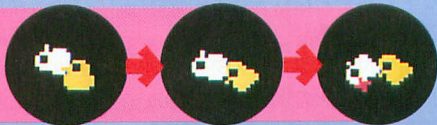
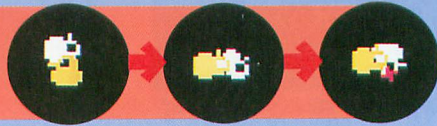
コミカルな動きが楽しい対戦アクションゲームだ。RUNすると向かい合った2匹の「テミム」があらわれる。一見かわいいヒヨコのようなキャラだが、じつは高度なプロレス技をマスターした、すごいヤツなのだ。このテミムを操作して戦い、敵の体力をゼロにすれば勝ちだ。

技には3種類あるけど、どの技がかかるかは、間合いによって異なるぞ。細かいが、お互いの間隔が13ドットのときはパワーボム(自分の正面で相手を1回転させる)、間隔が15ドットのときはブレーンバスターが炸裂するのだ。

技が決まると、相手に1のダメージを与え、さらに20%の確率で気絶する(頭上にテカテカと気絶信号が出る)。

相手が気絶したら、すかさず後ろから必殺技のバックドロップをお見舞いしてあげよう。与えるダメージは3、決まれば爽快だぞ! (が)

手がなくたって過激です!

作者の手紙によると「TEMIMU」というタイトルは「手が見え無い」の略だそうだ。見えないながらも、次々に繰り出される技の数々! 3種類の技をきわどい分解写真でバッチリ紹介しよう。

BLCKHOLE.FDZ

ブラックホールに落ちていくブロック

ブロックホール

1/12 MSX2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

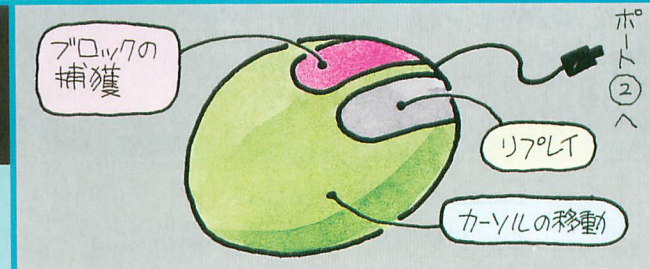
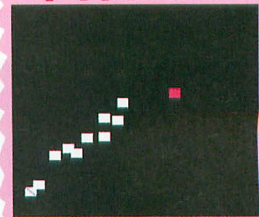
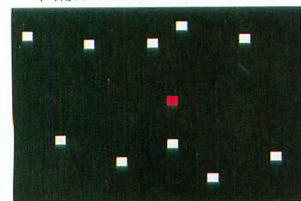
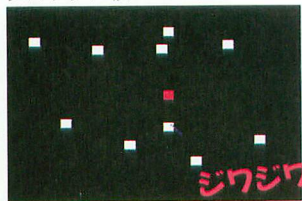
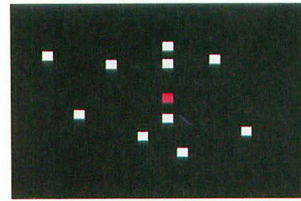
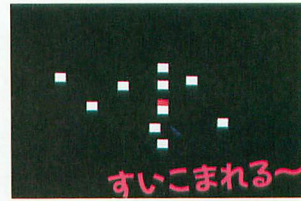
by いまむら秀樹

▶解説は51ページ

ブロックの捕獲
リプレイ
カーソルの移動
ポート②へ

園児でもわかる、ブロックホール講座の時間です。このゲームを遊ぶためにはマウスが必要ですので、まずマウスをMSXの本体に差しこんでください。あ、そうそう、差しこむのはポート1ではありません。ポート2です。お間違えのないように。

準備はできましたか? はい、ではRUNさせましょう。プッピッパッポーピプポペパー。

10個の白いブロックと画面中央に赤いブロックが表示されています。色がくすんでみえる人。モニターが汚れてはいませんか? たまには掃除してあげましょう。白いブロックは、だんだん赤いブロックに吸いこまれていくので、吸いこまれる前に移動させなくてはいけません。マウスでカーソルを動かして白いブロックに合わせ、左ボタンを押したまま遠くに移動させるのです。だんだん速くなっていきますが、気にしないでください。それよりも速く、マウスを操作すればいいだけです。 (が)

高得点!

Orcが出した高得点「かんたんじゃん」。彼は東大生です

スタートしたばかりです。まだまだ平気ですね。コーヒーでも飲みましょうか

じわじわと吸いこまれてきました。そろそろあせりはじめましょう

動きをわかりやすくするため。わざとブロックを移動させませんでした。本当です

風前のともしびです。くどいようですが決して私がヘタなわけではありません

冷蔵庫を開けたら氷がない。そこで、

氷をつくろう

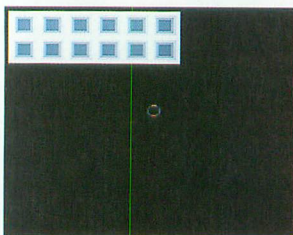
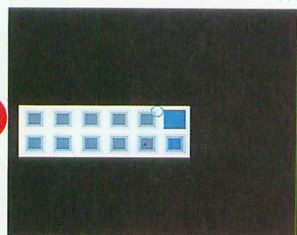
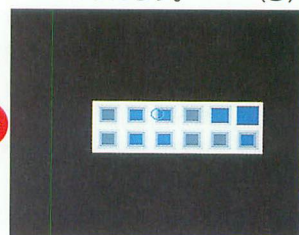
MSX2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by KPC

▶解説は52ページ

暑い日、あなたは家に帰ってきて冷たい水を飲もうとした。ところが冷蔵庫には氷がなかったので、氷を作り始める。このゲームはそんなシチュエーションから始まる。

RUNしてゲームスタート。画面右上にあの氷を作るための長方形の容器が表示される。それをマウスで操作して、画面中央に表示される青い丸の蛇口(画面はキッチンを真上から見ている絵)と重ねると容器のなかに水が溜まっていく。制限時間(約15秒)のあいだに、どれだけ容器に水を入れられるかを競うのだ。ただし、水があふれるとゲームオーバーとなる。

制限時間が過ぎると、水の溜まり具合に応じ、100点満点でスコアが表示される。一見、かんたそうで実はむずかしい。負けず嫌いのO型は、ついついハマってしまうだろう。（ち）

↑氷作り開始。容器は立体感があってきれい、なんてながめている暇はないぞ

↑ノーマルなスピードで水が溜まっていく。サクサク、容器を動かしていこう

↑ううっ、もうすぐ時間切れだ。あっち、こっちのスペースに水が入っていない

↑制限時間が経過し、ゲーム終了。これじゃ、ましな氷は2、3個しかできないよ

目玉があるからJUMP生首

JUMP BALL ジャンプ・ボール

MSX2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by 村林 恒

▶解説は53ページ

プレイヤー1
プレイヤー2
リプレイ
ジャンプ
ポート①へ

2つのボールが画面を高速で行き来している。1P(青)はカーソルキーの下、2P(黄)はジョイスティック1の下でジャンプ。カベや相手のボールにあたるとはね返り、ボール同士でぶつかったとき、下にいたほうのボールの耐久力が1減り、さきに0になったほうが負け。単純だが奥が深いゲームだ。
（お）

←左上に両者の耐久力が表示される。ジャンプの軌道を覚えてしまうのが勝利への近道だ!

↑一瞬画面がフラッシュし、激突する。下になったほうはダメージをうけるのだ。これは1Pの勝ち。やったぜ!

↑2Pが下降しだしたところに1Pがぶつかりタイミングよく1Pがぶつかりそう。ワクワク

↑2Pがジャンプ! つづいて1Pがタイミングをはかってジャンプ。どちらが勝つ?

SETSH.FDZ(起動ファイル)／SH.BAS(メイン)

RPGの原点をみるRPG

シャドウヒーローズ

MSX 2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by いまむら秀樹

▶解説は54ページ

(Bボタン) ESC　フィールド画面にもどる

・コマンド決定 ・コマンド画面へ

SPACE(Aボタン)

主人公移動

コマンド選択、⇨の移動

※ジョイスティックでも遊べます

■ストーリー

ここはドコカノ宇宙のドコカノ星のドコカノ王国。この王国に王座をねらう魔人らだむすがいた。ある日、らだむすは王子をさらい、王家の紋章を要求してきた。

つぎの日、2人の若者が城によばれた、「紋章をらだむすに渡し、王子をつれてもどってきてくれ」

それが王の言葉だった……。

■ゲームの内容

なにやらうさんくさいストーリーで始まるが、そんなことを全然しらなくてもだいじょうぶな痛快破天荒RPGだ。操作もコマンドも非常にかんたん。カーソルキーで移動、スペースキーで決定、ESCキーでキャンセルと、シンプルな操作だ。

武器と防具も定番のものばかりなので、いまさら説明もいらないだろう。ただし、店で買うと同時に装備もしてしまうので注意。魔法の呪文も攻撃と回復のものだけ、武器で攻撃して魔法は回復にのみ使うようにすると、長く冒険をつづけられるだろう。セーブ、ロードは、移動中にスペースキーをおして、コマンド画面でおこなう。　(お)

■パラメータの見方

主人公のパラメータの意味は上から順に以下のとおり。

名前
HP：体力の現在の値／最大値
MP：魔力の現在の値／最大値
PA：武器の攻撃力
PD：防御力
PE：経験値
XL：レベル
装備している武器
装備している防具

主人公はこの2人！

なんだか昔の特撮ヒーローもの「キョーダイン」を思いだせる2人だ。え、古いって？

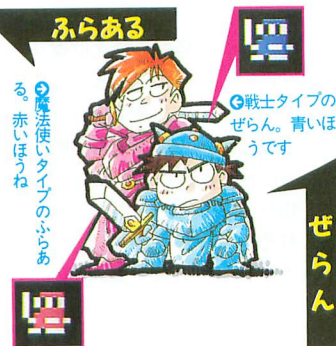
➡魔法使いタイプのふらある。赤いほうね

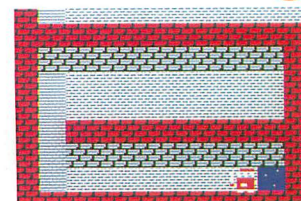
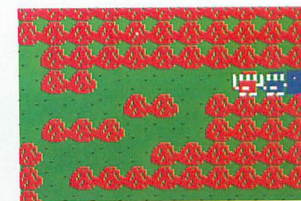
➡戦士タイプのぜらん。青いほうです

画面の構成

①メイン画面
移動時にはマップ、店では商品の一覧が表示される。戦闘時には、モンスターが表示される

②パラメータ
ぜらん、ふらあるの2人のパラメータが表示される

③メッセージ
さまざまなメッセージが表示される。古いメッセージはスクロールアウトして消えてしまう

⬆宝箱を発見！　あそこまでどうやって取りにいけばいいんだろう

⬆しばらくゆくと町をみつけた。宿屋でひとやすみするか

⬆あっ、ぜらんがいない！　ひとりとらわれの身のふらある

⬆上の場面とつながりはないが、これが回復の泉のひとつ

戦闘だ!!

戦闘では、こうげき、くすり、まほう、にげるの4つのコマンドがある。カーソルキーの上下でコマンドを、左右で対象となるモンスターを選択し、スペースキーで決定、ESCキーでキャンセルだ。1匹のモンスターをたおすごとに経験値と金が手にはいり、戦闘終了後に経験値がたまっているとレベルアップする。

モンスターも多彩な攻撃をしかけてくる。でも、主人公たちのレベルにあわせて現れるので、ぜんぜん歯がたたないということはないだろう。なかでも注意すべきは、下の写真にある「ふらいすらむ」だ。ほうっておくと羽がとれて、ただのスライムになってしまい、得られる経験値や金は減るが強さはかわらないのだ。コイツがでてきたらまっさきにたおそう。

①所持金と薬
GL＝所持金
くすり＝もっている薬の数

②コマンド
こうげき：攻撃する
くすり：薬をつかって体力を回復させる
まほう：魔法をつかう
にげる：にげる

③モンスター
モンスターのグラフィックと名前を表示

➡ふらいすらいむは、経験値と金がたかいぞ！

➡羽がとれるとただのすらいむになってしまう

アイテム一覧

名　前	価格	効　果
やくそう	6	体力回復
きのぼう	0	はじめの武器、攻撃力+0
こんぼう	40	攻撃力+2
てつのつるぎ	150	攻撃力+5
はがねのけん	350	攻撃力+8
ふく	0	はじめの防具、防御力+0
たびのふく	40	防御力+2
みかわしのふく	150	防御力+5
どうのよろい	350	防御力+8

水平線の彼方に祖国を見いだせ

オーバー・ザ・ホライゾン OVER THE HORIZON

MSX MSX2/2+ RAM16K ※ターボRは標準モードで

by プキーチ・SOFT

▶解説は55ページ

↑難易度は3段階、数字が高いほど難しくなるぞ

さてビリーくん(アンタのことね)、わが国きってのスーパーエージェントであるキミへの今回の指令だが、最近PKなんたらといろいろうるさいJ国に侵入し、官邸より例の秘密文書を盗みだしてわが国へ持ちかえってもらいたい。

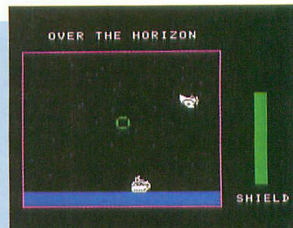
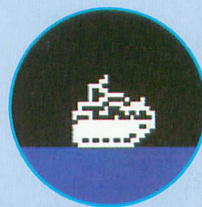
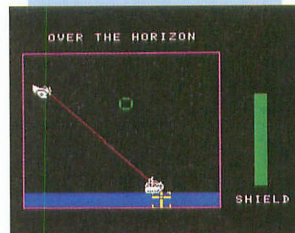
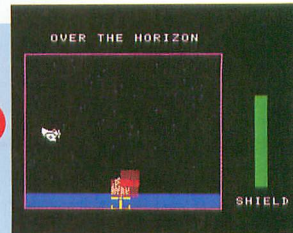
侵入はそう難しくはないだろうが問題はそのあと、つまり脱出だ。そこで先にJ国に侵入させてあるわれわれの仲間が博物館にある零戦(ぜろせん)に手を加え、いつでも飛び立てるようにしておいた。敵空母艦隊の追撃が予想されるがそこはスーパーエージェントであるキミのテクニックをもってマシンガンで撃沈してくれ。なに10発もみまえば撃沈できるだろう。とはいっても万が一ということも考えられないこともない。そこでこの零戦にシールドを搭載しておいた。シールドの許す限り、敵弾に耐えられる。シールドの残量はコクピット右にあるメーターでいつでも見ることができる。有効に使ってくれたまえ。

さらにもうひとつ、スピード調節機能を搭載しておいた。これは自機のスピードを調節できるものだが1が最も速く、3が最も遅い。1ではもの足りないというなら3を選ぶといい。まるで敵のスピードが上がったように見えるだろう(実際はそうなのだが)。

これは離陸前に選択してくれたまえ。

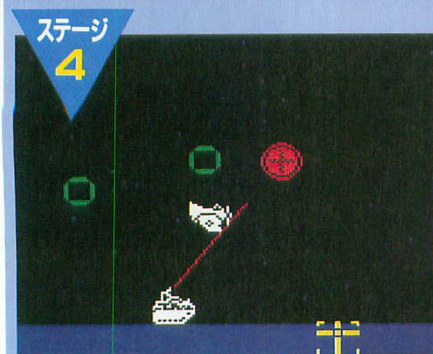
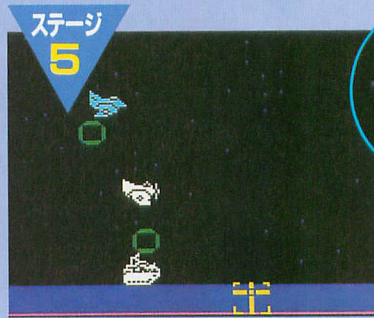
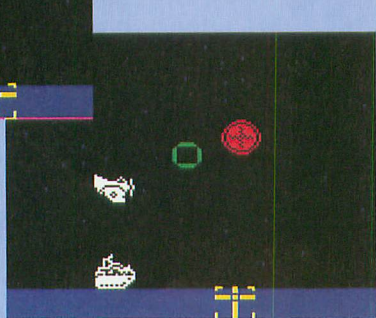
もしキミがこの任務に失敗し、命を落とすようなことがあっても当局は一切関知しない。

なお、このテープは自動的に消滅する。それではキミの健闘を祈る。ボンッ!! (にい)

ターゲット!!

↑離陸してしばらくすると、後方より空母が出現。ステージ1の戦いがはじまる

↑画面下にある黄色い標準を空母に合わせ撃て、撃て、撃ちまくれ〜!

↑撃沈! でもまだまだ序の口。脱出への道のりは長く険しいのだ

ステージ2以降を紹介

←同時に3方向へ弾を撃ってくる。近づきすぎて連続をダメージを受けないように

←ステージ3では弾を連続で撃ってくる。狙いすぎると追い詰められることに

↖→さすがにステージ4ともなると、一筋なわではいかなくなる。空母からの直接攻撃はないが上の写真のように空母から特殊弾が発射される。この特殊弾は空中に停止し、弾を数発撃った後消滅。また空母から新たな特殊弾が発射される。この特殊弾はどこへ発射されるかわからない上、破壊不能なので非常にやっかい。特殊弾が遠方に発射された時がチャンス! 多少のダメージにかまわず一気にたたみかけろ!

←いよいよ最終ステージ。敵も総力をあげて攻撃してくるぞ。空母から戦闘機も発進し、はさみうちにしようとする。しかも戦闘機は破壊不能とかなりキビシイ。ここまで来たら気合しかないか?

BENDBENT.FDZ

人生はフレックスなアミダくじのように

BENDBENT ベンドベント

MSX MSX2/2+ RAM32K ※ターボRは標準モードで

by Toxsoft

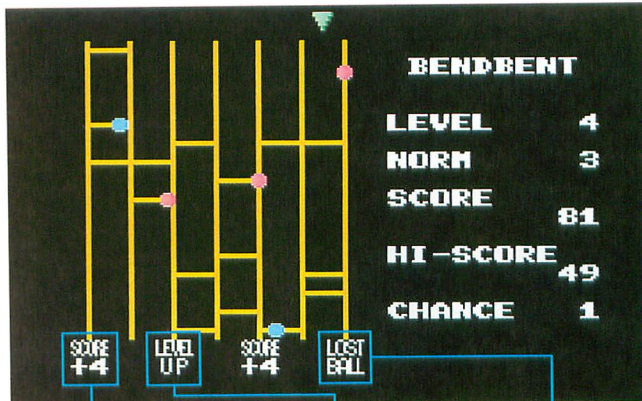
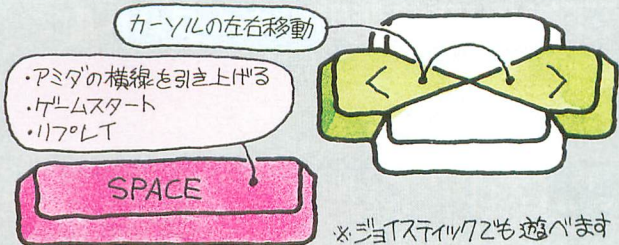
▶解説は58ページ

タイトル画面。これがない作品も多いけど、やっぱりあったほうがいいでちゅ

このゲーム、ただのあみだくじのように見えたあなた。あなたは物事をストレートに考えすぎです。素直なのはいいことですが、どこでどんな悪い人があなたを狙っているかわかりません。気をつけてください。え？ それならどんなゲームか教えろって？ そうですね、どんなゲームかわからなければ遊べませんからね。じゃかんたんに説明しましょう。このゲームはアクションパズルゲームです。…………………あ、いいかげんすぎましたか。そうですねこれだけじゃ遊び方もなにもわかりませんね。まじめに説明しましょう。

タイトル画面でスペースキーを押すとゲームスタート。ジョイスティックにも対応しているのでAボタンでもOKです。アミダを伝わってボールが下に落ちてくると思います。どうですか、落ちてきましたか？ でもそのまま何もせずにぼーっと眺めていてもゲームになりません。アミダの上の「▼」を左右に動かしてスペースキーを押してみましょう。なんとカーソルで指定した列のアミダの横線を上に引き上げることができるのです。アミダを組み換えてボールの行き先を変更し、うまくSCOREやLEVEL UPに誘導するのが目的です。

ボールは通常のアミダと同じ動きをしますが、このゲーム独持のルールがあります。ふつうのアミダでは十字路ができることはありませんが、このゲームの場合必然的に十字路ができてしまいます。でもちゃんとボールは十字路をまっすぐ通過するようになっているので安心してください。また何の表示もないところへボールがたどりついてもボールが減ることはなく、またそのボールは上から落ちてきます。気づいてました？

さてSCOREのところにたどり着くと、その数がスコアに加算されます。LEVEL UPにたどりつくとNORM(ノルマ)が1減り、NORMがゼロになるとレベルアップします。運悪くLOST BALLに落ちてしまった場合、CHANCEが1減ってしまい、ゼロになるとゲームオーバー。アミダはプレイごとに組み合わせが変わるので覚えてもだめです。念のため。 (が)

SCORE
レベルが上がっていくとプラスされていくスコアも同時に上がっていくのだ。レベルを上げずに、スコアを稼ぐのもいい手かも

LEVEL UP
レベルが上がると、ノルマも増えて難易度も上がっていく。さらにボールも増えるとあれば、少しは頭をひねらないと、高得点は狙えない

LOST BALL
読んで字のごとく。ここに落ちるとCHANCEが1減ってしまう。いかにしてここをさけてボールを落とすかがポイントだ

ただのアミダじゃない! アクションパズルだ!

いちばん重要なポイントは、いかにしてボールをLOST BALLにたどりつかせないかということです。アミダを引き上げて変更するにしても、つねに先を読んで動かさなくては、高得点はままなりません。はじめの数ラウンドはとくになにも考えずにアミダを動かしていても、ボールが少ないのでなんとかなってしまいます。でも、高いラウンドに進むと、同時に10数個のボールが動いているという鬼のような状態になってしまいます。こんな局面では運に頼ってアミダを動かしていたのではあっという間にゲームオーバーです。アミダと人生はよく似ています。くれぐれも道を間違えないように。

このままだと「LOST BALL」にあたってしまう！ あせあせ

ボールを乗せたままアミダの横線を動かして運命を変える

基本ルールは押さえましょ!

A 横線に出会ったらかならず曲がり、縦線に着いたら下に進む

B ただし十字路(縦線と横線の交差)の場合は直進する

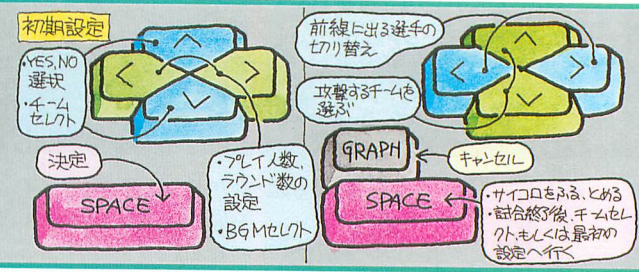
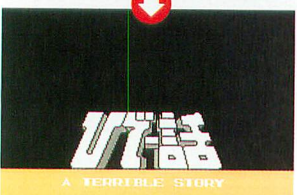
C 何もないところに落ちると、上にもどってまた落ちてくる

HIDEE.LZH ※圧縮ファイル⇒解凍後のファイル構成は61ページ参照

天下御免、問答無用のギャグバトル
ひでー話

MSX2/2+ VRAM128K ※ターボRは標準モードで

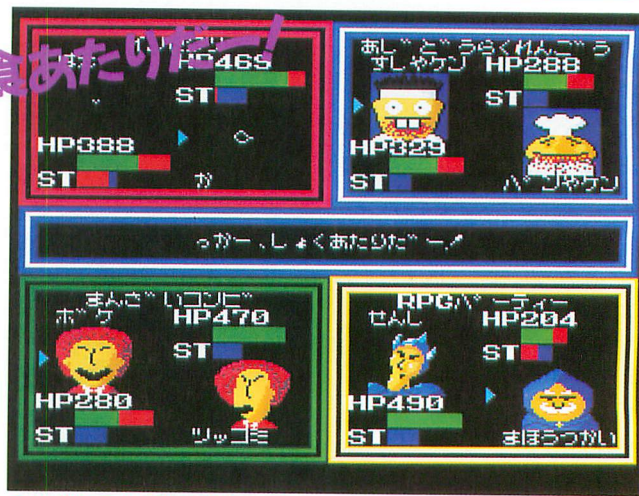
by 野望を果たせ山添博史

▶解説は61ページ

⬆この怒濤のオープニングをプレイの前に3回は見るべし! おおっ! これはかの名作「プロ○ルО ァーO」――祈子(れいこ)じゃないぞ――のまさしくパロディ。これだけおもしろければきっと藤○不二○○だって許してくれるだろう。次回は「○ゥせぇるす○ん」だ!(何の○こっち○ゃ)

プレイ前に、まずメニューでプレイヤーの人数とラウンド数を決めよう。最大4人まで遊べるけど、4人に満たない場合はその代わりをコンピュータがつとめてくれる。次に自分が担当するチームおよび、BGMを選択。BGMはFM音源PSG両対応のノリのイイ4曲からご自由にどうぞ。

遊び方はかんたん、自分の番が回ってきたらさいころを振るだけ。おっと、その前に左右のキーで前線に出る選手と上下のキーで攻撃するチームを決めてくれ。前線に出た選手が攻撃するわけだが、敵からの攻撃も受けることになるのでHPが少なくなったら相棒と交代しよう。HPは数値とグラフで同時表示、ゼロになったらそのキャラは死に、メンバー全員が死ぬとそのチームは全滅。最後に残ったチームが勝者というわけだ。

さいころの目が1、2、3なら〈出た目〉×〈キャラの攻撃力〉のダメージを相手に与える。

出た目が4か5ならそのキャラの必殺技だ。さいころをもう1回振って、必殺技のパワーを決める。必殺技には各キャラに

⬆すし屋ケンのすしで体力回復! と思ったらネタが腐っててすべてがパー! ゲロゲロピーピーでヒーヒーだ。う～ん、グッタリ

2種類用意されていて、敵チームの2人を同時に攻撃したり、眠らせたりと強力なものが多いが上の写真のようなとんでもないものもあったりする。

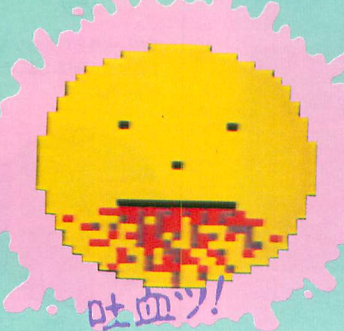
6でなおかつ相棒が行動可能ならまたさいころを振って協力技(行動不能の場合は通常攻撃になる)だ。こちらもなかなか強力なものが用意されているぞ。

あとHPの下にあるSTというのはストレス値のメーター。これは攻撃を受けると上がり、攻撃すると少し下がる。これが振りきっちゃったら怒り心頭キレてプッツン、パワーアップ。通常時より多くのダメージを与えることができる。しかも眠りでもしない限り怒りはおさまらないから、最後はみんながキレまくり、血を血であらう泥沼と化してしまうのだ。う～ん。

とにかくメッセージやキャラのセリフ、その他いたるところにギャグが満載。もうこれは爆笑ものだ。これは、1人よりもみんなでワイワイ楽しんでプレイしてほしいね。　(にい)

山あり、谷あり。いいことばかりとは限らない

登場人物の表情からほんの一部を紹介

⬅眠たくなったら寝る、がまんは体に毒だ。長生きできないぞ。眠ってる間にヤラれちゃったら元も子もないけどね

⬅殴られたら血を吐け! テレビドラマやマンガじゃ常識だ。吐血は派手にブバッとやるのが男らしくていいぞ

⬅ストレスがたまったら発散しましょう。ケンカもいいが、カラオケもいいぞ。チェッカーズなんてとくにオススメだ

【『ひでー話』解凍後の起動方法】 解凍したディスクをセットしてリセットするとDOSが立ち上がり、「A>■」が表示されます。そこで「HIDEE」と入力してリターンキーを押してください。ターボRの場合は自動的に標準モードに切り換え、そうでない機種では「not MSX turbo R」というメッセージを一瞬表示してから、ゲームを起動します。なお、BASICになっているときは、HIDEE.FDZをロードしてRUNすればゲームが起動します。

16人(?)のひで一奴らをどどーんと紹介

敵を知り己を知る、というわけで全登場キャラの紹介をしよう。各キャラのパラメータで「キレ」というのはキレたキャラが攻撃した場合、通常ダメージに他に、さらに追加されるダメージのこと。あと必殺技・協力技も一部だけど紹介したぞ。全部紹介しちゃうとおもしろさが半減しちゃうかもしれないからね、ここらへんはみんなで調べて一喜一憂、ウハウハ、プリプリしてちょ～だい。

インセクツ

	はえ	か
HP	600	590
ストレス	250	200
攻撃	10	10
キレ	20	20

見ての通り(?)、はえとかの害虫コンビ。虫といってあなどるなかれ、一寸の虫にも五分の魂というではないか。ちなみにかはメス、このゲームの紅一点だ。だから、グラフィックもポツンと一点とは作者の弁。う～ん、うまいね～こりゃ～

豪傑チーム

	関羽	張飛
HP	520	510
ストレス	200	50
攻撃	7	9
キレ	30	40

ゲーム十字軍で根強い人気を保つ、三国志の豪傑2人組。なぜか彼らは自分に逆らう者すべてを、漢帝国に背く逆賊と勘違いし戦いをいどむ。関羽の「回復の術」はメンバー2人のHPを回復することができるのでじょうずに使いたい

RPGパーティ

	戦士	魔法使い
HP	490	300
ストレス	200	200
攻撃	7	2
キレ	30	20

彼らはキ◯ガイである。キチ◯イなので、会う敵すべてを自分の世界を荒らす魔王と決めつけ、勝手な名前をつけて暴れまわっている。必殺技の魔法は日本語の発音とは全く違う、わけのわからん呪文なので「なんたーら」とかで代用しているとか

漫才コンビ

	ボケ	ツッコミ
HP	500	470
ストレス	200	185
攻撃	7	5
キレ	30	30

漫才ブームで一世を風靡(ふうび)した上方芸人。ボケの必殺技「ボケ」はツッコミが行動可能なら「ツッコミ」が入って、ダメージが3倍になる。しかもボケがキレていれば、「キレ」のダメージもさらに3倍になるので絶大な威力を発揮する。さすが芸達者は一味違う?

エレメンツ

	火の精	水の精
HP	500	490
ストレス	200	350
攻撃	10	12
キレ	50	???

火の精霊と水の精霊のコンビ。火と水である、それぞれの攻撃力は高いが相性は最悪。当然のことながら、協力技はお互いの力が相殺され、すべての攻撃の中で最低。こんなやつと組むんじゃなかったと思わずいいたくなってしまう

味道楽連合

	すし屋ケン	パン屋ケン
HP	480	460
ストレス	130	150
攻撃	8	8
キレ	20	20

味の追求を至上の目的として生きる男たち、……にしては食あたりをおこしてヒーヒーいっているのはなぜ? 協力技の前借り攻撃はもう一度振ったサイコロの目の分だけ連続攻撃、でも後はそのぶん眠ってしまうというとんでもない技

ザ・川中島

	信ちゃん	謙ちゃん
HP	510	500
ストレス	230	180
攻撃	6	8
キレ	30	30

戦国大名武田信玄と上杉謙信だが、疫病にかかって脳がおかしくなってしまった。そのため精神年齢が5才になってしまい、お互い「信ちゃん」「謙ちゃん」と呼びあうお友達になった。ところで、必殺技のセリフ『動くこと雷霆のごとし』を知ってる人って何人いるんだろ?

ボンズ

	1	2
HP	480	480
ストレス	300	300
攻撃	6	6
キレ	70	70

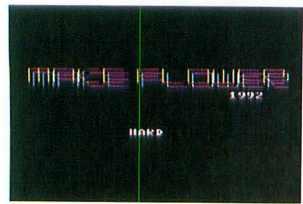
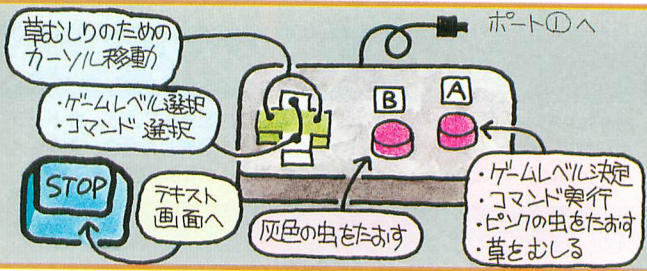
正体不明の生命体。具体的な形をもたないので立体的に表すことができず、影もできないそうだ。キレると恐いが、ふだんはとことん没個性に徹しているので目立たない(かえって目立っているような気もするが)。1と2の違い? んなものありません

咲かぬなら、咲かせてやろうこの花を

メイク・フラワー MAKE FLOWER

MSX 2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by Oes

▶解説は60ページ

↑ゲームレベルを選択するタイトル画面。最初は「EASY」でプレイしてみよう

植物愛育 害虫退治

↙↘こいつらのおかげで姿をデコボコにされてしまう。害虫を退治して肥料を増やせ！

ステータス

health……健康、体力をあらわす。雑草が生えたり、病気になると低下する。
shape……見かけをあらわす。害虫によって低下する。
antibody……抵抗力をあらわす。雑草が生えたり、害虫にたかられると低下する。低下すると病気になりやすくなる。
fertilizer(ファーティライザー)……肥料残数。害虫を退治したときランダムで肥料が手に入る。

カーソル

雑草にカーソルを合わせてAボタンで除去する。しっかり雑草を狙うように。

雑草

花の右に生えると体力、左に生えると抵抗力が、雑草の生えているあいだ減る。

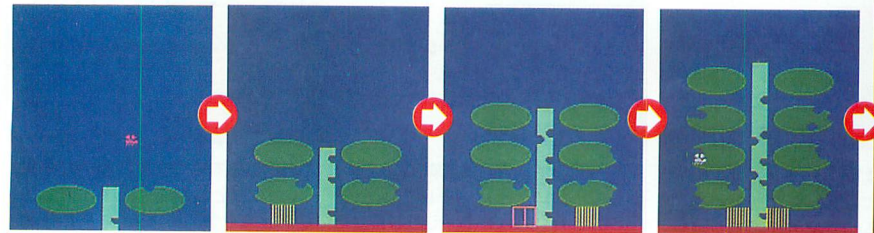
コマンド

なにもしない……害虫退治以外は育成に影響を与えない。
くさむしり……雑草を除去する。体力、抵抗力が減る。
みずやり……体力、抵抗力が増減する。肥料効果(土が灰色になる)があるときは、すごい回復力を発揮する。
ひりょうをあたえる……体力、抵抗力が増え、肥料残数が1減る。肥料効果が出ると雑草の成長(出現)をにぶくさせる。

今度のSLGは花育て。もちろん目的はきれいな花を咲かせることだ。害虫と戦ったり、健康に気を使って育て上げよう。

最初にタイトル画面で、3つのランクからゲームレベルを選択。レベルに応じて「antibody(アンチボディ)(抵抗力)」の増減に差ができる。「HARD(ハード)」のレベルだと抵抗力の弱い花を育てなくてはならない。

花を育てる期間は4月から10月まで。半月ごと(上旬、下旬)にコマンドを受け付ける。実行するコマンドに応じて、各ステータスの値が変化し、その値によって花が病気になったりする。各コマンドやステータスの内容は上を読んでもらうことにして、花を育てるにはただコマンドを選んで見守っているだけではだめ。プレイヤーも積極的に参加する必要がある。まずは害虫の駆除。害虫はゲームの進行に関係なく出没し、花にたかっているあいだはどんどん、「shape(シェイプ)(形、見かけ)」の値が減ってしまう。2種類いる害虫のピンクの虫はAボタン、灰色の虫はBボタンで花にたかっているときに押せば退治できる。次に、雑草の草むしり。これはコマンドの「くさむしり」を選択して、地面の上に登場したカーソルを操作して行う。「health(ヘルス)(健康、体力)」の値が0になると枯れるのだ。

10月が終わると、いよいよ開花するときがくる。どんな花が咲くかは各ステータスの最後の値の平均値による。平均値が高いと大きく、カラーコード値が大きい色の花が咲く。苦労して咲かせた花はきっときれいに見えるでしょう。ゲーム終了後はSTOPキーでテキスト画面へ。リプレイはRUN。（ち）

↑芽が出始めた4月。各ステータスの値は健康的だ

↑最初の葉っぱが生えた。そろそろ草むしりでもするか

↑大きくなってくると害虫にたかられやすくなってくる

↑体力、抵抗力に気をつけてここまで育てた

↑期間が過ぎて、ついに開花！　黄色い大きな花が咲いたぞ。咲く花のタイプは全部で6種類。いちばん最低なのが青くて小さい花だ

目次

ファンダム SCRUM

第6回プロコン第2次ノミネート作品発表。ファンダム愛読者ならず全Mファン読者に参加を望む。詳しくは73ページへ。

ちえ熱の選考会レポート

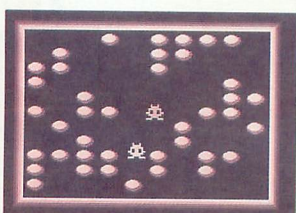
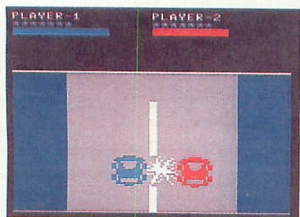
1、2、3、4……10。えっ、今月は選考会の審査員が10人もいる。新しく増えた審査員はCGコンテストやパソ通天国のコーナーを担当しているあじすあべばのこと、略してあじである。

あじがMファンで編集者として働く前は、ファンダムゲームを遊んでいた読者の1人だったのだ。そこでコルサコフが「あじは読者サイドに立った視点で、投稿作品の審査してくれるはず」ということで選考会の審査員を要請し、あじはシッカリOKしてくれた。

今月の選考会は少々忙しかった(たぶん……)。まず、①9月期に投稿のあった作品の評価。②プロコン期間中に集まった作品のなかで惜しくもノミネート候補になれなかった作品の再選考。③事後承諾になってしまって申し訳なかった、プロコン期間中に投稿のあったツール類の作品の評価。まあ、これらのことを今月の選考会までにこなす予定だったが、③だけが途中まででしかできず来月号に持ち越しになった。ごめんなさい。

そして、今月の選考会は①と②の連合出品作で行われた。そのうちFRIEVE作の『SILME WORLD』が今月は保留され、来月号で採用が決定。しかし、このスライムが主人公のRPGをテストプレイしていたらバグが発見され、そのバグを修正してから来月号で採用ということになる。また、先月ここで紹介してあった山添博史作の『ひで一話』はバグを修正したバージョンが今月新たに投稿、出品され、そして採用となった。おめでとう。

また、7月期に投稿のあったHASEMAKO作の『Master mind』をがまこが推しに推しまくったため出品した。このマスターマインドには2人対戦の要素が加わっただけで、オリジナル性が低い。これではちょっと採用できない。あっ、そういえば④として、これもがまこの推す『DARK Dungeon』(UMIPI)の採用、不採用を決める問題も残っていた。これも来月号で本当に結論を出します。ごめんなさい……。(ち)

⇧プキーチ・SOFT作の「RAINBOW」。上下左右の壁に跳ね返りながら追いかけてくる敵をよけながら、エサを取っていく。難易度が急上昇していくため遊びづらい

⇧KPC作の「黄金伝説」。部屋に積まれた黄金を取りまくるゲーム。主人公は黄金を取るとジャンプ(もしくは急降下)する。主人公と黄金のあたり判定がいまいち

⇧アッポー作の「BIG BATTLE」。対戦型のアクションゲームで、どちらかのエネルギーがなくなるまで車をぶつけ合う。これでCOM対戦もできればよかった

⇧阿部俊一郎作の「STEAL CHAMPION」。敵は主人公とおなじ階に並んだときだけ動き、あとは止まっている。そこにパズル的要素がふくまれている

選考会出品リスト

プロコン期間の投稿作品のなかで、保留されてた以下の作品を今月の選考会に出品。まず、7月期分から『たこあげえむ』、『PACK MAN』、『宝さがし』、『ふらふら虫』、『ラリーたっきゅう』、『双龍戦』、『Master mind』。8月期分から『BALL POOL』、『弾よけ練習プログラム〜THE SATORI〜』、『THE JUSTMEETEST』、『SLIME WORLD』、『襟裳岬』。採用作品は除いてあります。

	作品名	作者	作品内容
I	POPS	H. T 2076	跳ね返るボールを操作し、数字の上を通過させて、3つ並んだ数字をおなじ数字でそろえる
I	ノイズキャラクター	KEySIDE	指定されたキャラクタとおなじキャラクタを、いくつも似たものがあるなかから探し出す
I	タイホDA	しおすべ	3つのUFOを切り換えて操作し、神出鬼没なUFOを捕まえるゲーム。これはおもしろいぞ
I	ばくだん	アッポー	上空から建物をターゲットに爆弾を投下する。爆弾が落ちていくビジュアルがうまい
I	SWIMMER・改	北'z Nice	記録へ挑戦するハイパー方式の水泳ゲーム。スイマーの動きがコミカルでおかしかった
I	てんてこマウス	ZEEDEN岡林だい	指定された大文字のアルファベットの小文字を、マウスを使ってすばやくクリックする
I	Egg Robbers	LUHA	鳥の攻撃をかわしながら、落ちてくる卵を取っていくアクションゲーム。鳥の動きがいまいち
I	KAIROU	M PROJECT	マウスで線を引くように、階段を描いていくだけの作品。描いた階段で遊べたらよかったのに
GP	Easy come easy go	村林恒	防犯装置に見つからないようにカギをとっていくアクションゲーム。なかなかスリルがあった
GP	恐怖の水泳教室	KEIZI	画面の奥から向かってくるブロックをよけながら、制限距離を泳ぎきるゲーム
GP	ぐろーりー	KPC	戦士の回りを動く人工衛星みたいので攻撃する対戦ゲーム。いままでにない戦闘風景か?
D	N.FORD杯クイズ選手権	N.FORD SOFT	2人対戦早押しクイズゲーム。ただし、おなじ問題が連続して出題されてしまうバグがあった

⇧各作品名の左に表示してある「I」はI画面部門、「GP」は一般部門、「D」はD部門の作品です。また、写真で紹介している作品は上の表には載っていません

選考会集計結果
BEST5プラス1！

京都府の内藤基コト内藤モトイくんからこんなハガキをもらった。

「選考会の各審査員のコメントから察するに、
コルサコフ……いちばん肯定的にプログラムを評価している。
ささや……ちょっと、人のプログラムに文句を言いすぎだ。
おさだ……とってもきびしい性格をしているのではないだろうか。
MORO……すごく真面目。
ちえ熱……実はとっても自分勝手なのである。
にい……ちょっと浮いているような気がする。ちょっと正直すぎるのでは？／」

ハハハハ、おかしい。にいがちょっと浮いているだって。うーん、確かにそうかもしれない。わたしのことは、とっても自分勝手といってくれているが、実はそのとおり。あそこのコメントは4色の紹介ページでは書けないようなことを、好き放題書いていたりする。ささやにこのハガキを読ませたら「だってオレ、プログラムのことなんてわからないよ」といばっていた。いろいろ意見はあるだろうけれど、こんなにバラバラの審査員で選考しているからこそ、おもしろくなるのだと思う。

■ツール部門のコンテスト

先のページでも少し書いたが、プロコン期間にたまったツール類の選考、発表を来月号で必ずやります。また、これらの作品はMファン大賞を目標に送られてきたものなので、すばらしい作品に対してはそれ相応の扱いを考えます。また、ツール専門のページも考えています。（ち）

審査員&近況	ひで一話 総計79点	TEMIMU 総計77点	MAKE FLOWER 総計68点	ブロックホール 総計68点	OVER THE HORIZON 総計67点	氷をつくろう 総計58点
orc はよん。FM音楽館、付録ディスク担当です。今、引っ越しで忙しいです	『山田克男』のときから好きだったが、この『ひで一話』はバラエティに富んでいて最高	キャラクタのかわいらしさはみんなの認めるところではあるけど、ゲームとしてはもうちょっとだと思う	ムシを退治するときの判定があまく、いらいらしてしまう。あと、最後の花がきれいだといいゲームなんだけど	ボクの好きなマウスゲーム。でも少しキャラクタが重なるだけでちらつくのが難点。マウスの動きはもうちょい	オープニングでいい演出をしている。だんだん難しくなっていくゲームバランスとプロペラ音もいい	ゲーム自体のアイデアはいい。ただしマウスの動きがよくない。動きの読み取りにはもっと気をつかってほしい
がまこ ファンダム4色担当。最近あることないことB：に書かれて困っている	とにかく個性の強いゲーム。漫才コンビのボケとツッコミがワンパターンでつまらない。でも好き（どっちだ）	前回の選考会で予備予選落ちになりそうだったのを、私が強引に選考会に出した。受けが良く、めでたく採用	私がやるとどうしても枯れてしまい、花が咲かない。なぜ？（おまえがヘタなんだってば：ちえ熱）	単純だけど、ドキドキしながらはまってしまう。ジワジワジワジワ…………うわー、やめてくれー	このゲームは演出が凝ってるところがいいね。でもなんでプロペラ機がレーザーで戦うんだろう？	評価は点数の通り。チカチカして見づらいし、ゲームになっていない。でもＫＰＣのアイデアの奇抜さはすごい
コルサコフ ファンダム全般とBASICピクニックとFAN CLIPとおはこんと……うああ	ずっと以前投稿されたキンニクマン版以来、気になっていた作品。作者の暴力的なノリをしばらく見守りたい	先月号からの保留ぶん。この作品はほんとうの「次点」で、先月に11本採用の枠があれば先月掲載だったのだが	完成度がちょっと低い気もするが、ともかくも花で「育てる」モノを作り上げる構成力を買った	簡素なゲームだが、マウスでせかせかと遊ぶと楽しい。ただ、画面初期化やリプレイなどの配慮がたりない	どこかで見たような感じで、なんとなく懐かしくていいにおい。でも、青空に真紅の飛行機だとよかったのに	製氷皿に水を入れるときの、この感じ。こういうのをゲームにされると、少々無理をしてでも採用したくなる
ささや プリメ、ブライ、付録ディスクの担当。おはこんの下僕。あっ、大学へ行かねば	ひで～話のわりにはおもちろいでちゅ。ぼくたんはハエとカが好きでちゅ。こりで人間どもをぶちのめちゅ!!	コロコロちていてカワイイ♡　地味な動きながらとても燃えゆのよ。こりも対戦のみなのが残念でちゅね	恐ろしいほどムシがいるとこよで栽培ちてるんでちゅねえ。こんなんじゃやってらんないでちゅよ	手がつかれるだけでちゅ。コツをつかんでちまえば、あとはそりを繰り返すだけの単純作業になるんでちゅ	いまさらこんなシューティングゲームちゅまんないでちゅ。みんなウソついてまちゅ。ねえ、シ・ゲ・ル？	こりは少し難しいでちゅ。おなじことを繰り返すだけでは能がないでちゅ。もっと工夫がほしかったでちゅ
ちえ熱 当コーナー担当者。最近、スクラムの人気が上がっているようなのでうれしい	これのバージョンのちがう作品はいくつもボツになっていて、今回ついに採用。完成度は高いと思う	ブレーンバスター、パワーボム、バックドロップなどの技が使えて、めちゃくちゃおもしろいぞ	どうも、花を育てるという目標のためか、システムのためかいまいち熱中できない。おもしろさも低いような	シンプルに作られていていいねえ。マウスの操作にもうまくマッチしている。にじりよってくるブロックもいい	プロペラ機がレーザー光線をだすアンバランスが気にくわないが、なかなか味のある作品だと思う	プログラムも短いし、アイデアもいい。ただ、自分がへたなのかもしれないが、ちっとも高得点が出ません
MORO スーパービギナーズ講座担当。ようやく原稿もあがり、さあ、ドラクエをやるぞ	思ったよりキャラクタのバリエーションが豊富で、ＢＧＭもきれい。この内容なら9を付けても良かったかな	キャラクタのアクションがいい。短いだろうと思ったリストにムダがあり、プログラム面でマイナス点	とても粗削りなゲームだと思うが、花を育てるシミュレーションという、このアイデアに9を付けた	遊んでみるとわかる、なんともいえない感覚がよい。ただ、この作品も初期設定の不備などでマイナス点	はっきりいっておもしろくないと思った。まあ、好みは別としてほどほどの作品と判断したので6を付けた	製氷皿に水をきれいに注ぐシミュレーションというアイデアがいい。これで動きをスムーズにすればいうことない
おさだ ファンダムと大戦略と国際化担当。学校が秋葉原に近いのでよくうろついてる	一発ギャグ的要素が強いゲーム。4人で対戦すると裏でのかけひきがアツい。友達が信用できなくなるかも……	転がされてもひっくり返されても無表情な鳥（？）がかもしだす淡白な雰囲気がよけいプレイを熱くする！	虫退治の判定がシビアすぎるのが難。花のグラフィックももっと凝ったものにしてほしかった。それ以外は良い	あることに気づけば単なる「右手の往復運動ゲーム」になりさがってしまうが、普通にやればおもしろい	「スカイキッド」みたいなゲーム。派手な演出はないけれど、プロペラの音などがいい雰囲気をだしている	内容はわるくないと思うが、いかんせん表示がチャカチャカして目に悪い！　動きもぎこちなくて気になる
にい 遊び方ページと解析を少し担当、ドラクエ休暇を3日もとって給料が心配だ	一発ギャグゲームとか、バランスがムチャクチャとかいろいろだが、あのノリがたまらん。文句あっか	実は選考会に出品するか悩んだのだが、がまこの一声で決めた。評価が割れると思ったけどそうでもなかった	クリアできんぞオイ。いつも8～10月の間に終わる。周囲が愛情が足りないからだっていうけど関係あんの？	やってるとイライラするというか、気が狂いそうになる。でもおさだはそこがイイっていうんだよな。変なヤツ	横スクロールのシューティングは好きなので8点をつけたけど、今なら7点かな。簡単すぎるのがちょっとね	思い通りにいかないことにジレンマを感じてしまうのはワガママなせい？　でもアイデアは悪くない
いしばし ファンダム班解析担当。いつも選考会にいないのでひさしぶりのコメント	選考会のときはそれほどおもしろいと思わなかったが、実際に後で遊んでみると、これがかなりおもしろい	あのキャラクタは何だったのだろうか？　ゲームの内容にあとひとひねり欲しかった。キャラクタを評価した。	やっと咲かせた花はとてもきれいとはいえない。花を育てるという発想は評価するが、あまりおもしろくない	シンプルなわりに結構のめりこめてしまう。しかし、ずっと続けているとだんだんイライラしてくるのが難点	シューティングゲームにしては、いまひとつ何か物足りないような気がしてしまう。もうひとひねり欲しい	なんなんだこのゲームはいったい！　ただ目がチラチラして、頭がイライラするだけだ。評価のしようがない
あじ 初参加じゃけえ、点つけがあまくなってしもうた。次回はそうはいかへんで！	ゲームのテンポが速くていいやね。MSX2で遊んでも遅く感じないけん、けっこーハマってしもた	キャラクタがかわいいよっておもろいわぁ。対COMモードをつけてくれたら1人でも遊べたのに……	最後にひらく花が、あまりきれいとはいえんね。でも、このアイデア自体おもろいと思ったのは僕だけやろか？	ひたすら白いコマを外にどける単純作業やさかい、やっててねむくなってしもた。いまいちもの足りんね	まわりで見てる人はけっこうヒマ。でも、自分がプレイすると、わくわくしてまう。なんでやねん？	こ、これは目がいとうなるー。マウスの移動量分ついていってないんで、ゲームがムズくなっとん

【審査点案内】9点以上＝絶対採用！　8点＝ぜひ採用したい　7点＝採用してもいい　6点＝採用レベルの作品だ　5点＝わからない　4点＝やめたほうがいい　3点以下＝採用は阻止したい

打ちこむ方へ

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テープユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムとＦＭ音楽館の全プログラムの、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。62円切手を添付した返信用封筒を同封して、〒105　東京都港区新橋4－10－7　ＴＩＭ　ＭＳＸ・ＦＡＮ編集部「12月情報号確認用データ」係まで。

情報局　ターボRユーザーの方へ！『スーパープロコレ3』ディスクの修正について

『スーパープロコレ3』のAUTOEXEC.BASに以前のバグ（CPUチェンジのバグ）が残っていました！ たいへん申しわけない。ただし、ターボR以外の機種では実害はありません。

以下の手順で付録ディスクを修理してください。

①スーパープロコレ3の付録ディスクのライトプロテクトタブを閉めて（書きこみ可にする）セット
②LOAD"AUTOEXEC BAS"
③行140を下のリストのように修正する「＋」を「－」に変更）
④SAVE"AUTOEXEC.BAS"
⑤ライトプロテクトタブを開ける

以上で修正が完了します。もし万が一、この作業でディスクが壊れたら、編集部まで送ってください。復活させて返送します。（コ）

```
140 CLEAR 200,HI-10
```

質問箱　文字フォントを変えたい

Q 市販ゲームではSCREEN5でも文字のフォントを変えて表示していますが、どうすればできるのですか。（茨城県・ENDLESS／14歳）

A テキストモードでのやり方はみんな知っているだろうけど、グラフィック画面に表示する文字のフォントを変えるときはハードの構造の話がからんでくる。とてもこんなところでは答えられないので、次の1月情報号の「BASICピクニック」でその謎に挑戦しよう。ぼくもやったことがないので、今から馬場先生に聞いたりして勉強します。

（BAピク担当・コルサ）

質問箱　SCREEN1でスプライトを出す方法は

Q SCREEN1でスプライトを出す方法がわかりません。（宮城県・菅野智瑞／15歳）

A スプライトを表示するにはPUTSPRITE命令を使う。表示する座標を（x, y）で、色をc、スプライトパターン番号をnとすると、

PUTSPRITE a, (x, y), c, n

で表示できる。aはスプライト面番号で0〜31の範囲で指定する。スプライトパターンの設定も必要だが、とりあえず、『TEMIMU』（49〜50ページ）などを実行し、CTRL＋STOPで止めてこの命令をいろいろ試してみよう。

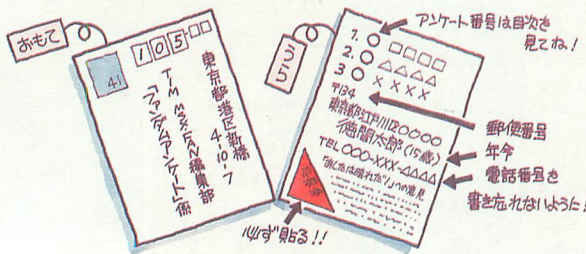
情報局　10月号『DELVINDUS』の掲載リスト修正

作者のTPM.COクンからの連絡で、10月号で掲載した『DELVINDUS』のプログラムリストはバージョンの古いものを掲載していたことがわかりました。プログラムを打ちこんでいる人や、参考に勉強している人に大変御迷惑をおかけして申し訳ありません。下に修正リストを掲載しておきます。各行の赤い部分の追加、修正をお願いします。

また、付録ディスクに収録されている『DELVINDUS』は、最新の完全バージョンのプログラムが収録されているので、修正の必要はありません。（ち）

```
220 DEFFNR(I)=ASC(MID$(N$(N),I,1)+"<")-6
3:DEFFNT(I)=ASC(MID$(N$,I-(I<1)*2,1))-63
:DEFFNP(I)=ASC(MID$(P$(J),I,1))-78:DEFFN
L(I)=ASC(MID$(LO$,FU*2+I+1,1))-64
1240 K=1:IF SP=6AND(E+10)¥12=1THEN A=E+6
*(1+2*(E>7)) ELSE IF SP=7THEN A=E:E=13 E
LSE 1270
1250 I=INSTR(K,N$(0),CHR$(A+63)):IF I TH
EN MID$(N$(0),I)=CHR$(E+63):K=K+1:GOTO 1
250
1850 M(38)=M(39):M(66)=9:LOCATE 0,22:PRI
NTUSR1(U$(17)):PRINT:FOR I=1 TO 38:PRINT
SPC(13-LEN(WW$(I)));WW$(I);"ヲ";M(30+I):F
ORT=0TO999:NEXT:NEXT
1860 RESTORE 2030:FOR I=0 TO 67:PRINT:RE
AD A$:LOCATE 15-LEN(A$)¥2,24:IF A$>"" TH
EN FOR J=1 TO LEN(A$):A=ASC(MID$(A$,J,1)
):PRINTCHR$(A-(A>46));:NEXT
2000 DATA むらをおそわせる,むらびとのはなしをきく,ひきあげ゛る,にん
むをあたえる,ようすをさぐ゛らせる,にんむをとく,むらびとをおそえ,きしをおそえ
,むすめをさらえ,そうこをおそえ,たてものをこわせ,ものをうりつけろ,ものをかい
しめろ,は゜たーんをよめ,しろ,ふ゛きや,のろいや,やくそうや,やと゛や,りょう
てい,むらのいえ,きょうかい,くとうる,"るー  ",てびるす,やあねえ,"のろ
ー "
2030 DATA CDKUHMCTR RS@EE,,,F@LDCDRHFM,O
QNFQ@LLDC,LTRHB,,AX HJTRGH SNFN,,,CDUDKN
OLDMS AX,,RGHMX@ SNFN,SNLNN RTYTJH,JNTHB
GH L@RTX@L@,S@JDXTJH SNCNQNJH,FN DMCN(JN
DH),,,TRHMF CDUHBD,,@0-E90@M@RNMHB,LNKHS
NQ9MDOSTMD RNES,LRW-CNR RTODQ G@MCANNJ9A
HSR
```

ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった2色記事のベスト3」をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね。また、「あしたは晴れだ！」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは11月20日。抽選で5名にオリジナルグッズをプレゼントするよ。

■アンケート集計結果（10月号）

「選考会レポート」、「あしたは〜」の1、2位は変わらず、続いて「新・マシン語の気持ち」、『NUCLEUS』解説記事、『波動実験装置』解説記事の順でした。

■ハガキの書きかた

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集している。

●質問箱＝読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。解答はそのつど適任者がおこなう。

●情報局＝掲載プログラムの改造方やウル技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム＝そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ！＝2月号のテーマ「常連に乾杯」について、みんなの意見を大募集（しめ切りは11月20日）。

また、「あしたは晴れだ！」のテーマ案も同時に募集中。疑問に思っていることや、いろいろな人に意見をききたいことなどをハガキに書いて送ってきてほしい。意見とテーマ採用者には記念品を贈呈する。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・○○○」係まで（○○○に各コーナー名を入れる）。住所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること！

【10月号ファンダムアンケート当選者発表】〈宮城県〉野田大介〈長野県〉北村和昭〈鳥取県〉金平誠〈香川県〉大須賀政彦〈福岡県〉渡辺聡史

ファンダムアンケート⑫ 応募券

スーパー Super ビギナーズ Beginners' 講座

超初心者

第23回 グラフィック入門その11

COPY命令を使えば、かんたんにグラフィックを別の場所に移動することができる。今回は、グラフィックをディスクや配列変数に複写する方法を紹介する。

ディスクや配列とのCOPY

前回は、グラフィック画面で使うCOPY命令の、基本ともいうべきVRAM内でのCOPY命令を紹介した。

今月はグラフィックとディスクまたは配列変数とのCOPY命令を紹介しようと思う。

■VRAMからディスクへ

グラフィックをディスクに複写するというと、あまりピンとこないかもしれないが、つまりこれは、COPY命令を使ったグラフィックの保存と思っていれば間違いない。

グラフィックを保存する命令には、以前紹介したBSAVE命令というのがあるが、これは画面いっぱいを使ったCGなどを保存するのに有効だ。そしてCOPY命令を使った保存は、グラフィックの一部を長方形の形で保存するものだ。もちろん全部を保存することもできる。

このCOPY命令の書式は下表のとおりで、グラフィックの転送元領域の指定は、VRAM内でのCOPYとおなじだ。

COPY命令では、VRAM、つまりグラフィックを転送元とする場合、その指定のしかたはおなじなので覚えておこう。

COPY命令でディスクに保存したグラフィックは、やはりCOPY命令を使わないと読みこむことができない。だから、ファイル名は、COPY命令で保存したグラフィックだとすぐわかるように、例えば「.GRP」というように、拡張子を決めておくといいだろう。

■ディスクからVRAMへ

ディスクからVRAMにグラフィックをCOPYする場合の書式も下表のとおりだ。

ここでも転送先がVRAMの場合には、その指定方法はおなじなので覚えておこう。

どちらの場合も、ファイル名は文字変数を使って指定することができる。

また、ファイル名に「A：」のようにドライブ番号を付けてやれば、どのドライブかを指定することもできる。

ターボRを使う場合、ドライブ名を「H：」としてやればRAMディスクとでCOPYできるので、速くて便利だ。

■配列変数とのCOPY

見出しをみて、不思議に思う人もいるんじゃないかな？

COPY命令では、配列変数にグラフィックを複写することもできるのだ。

どんなことに使えるのかって聞かれると、少し困ってしまうけれど、VRAM内でCOPYするよりも速く複写できるので、例えば、RPGなどのマップのように、小さなグラフィックをたくさん組み合わせて、大きなグラフィックを作るときなどに有効だろう。

ただし、グラフィックが複写できる配列は、数値変数でないといけないので注意。文字変数の配列だと、ファイル名と解釈されてしまうのだ。

■VRAMとディスクとのCOPY命令書式

COPY【転送元領域】TO【ファイル名】

VRAMの【転送元領域】で示された領域を、ディスクに【ファイル名】で保存する。

● 【転送元領域】の指定方法
- （転送元開始点）－（転送元終了点），図形のあるページ
- （転送元開始点）－STEP（終了点までの増分），図形のあるページ

● 【ファイル名】
- 「ファイル名」＋「拡張子」

COPY【ファイル名】TO【転送先】【，論理演算子】

ディスクから【ファイル名】のグラフィックを、VRAMの【転送先】で示された位置に読みこむ。

● 【転送先】の指定方法
- （転送先開始点），転送先のページ，論理演算子

SB進路相談

【SB講座よりお知らせ】 今月の付録ディスクに収録する予定だった、SCREEN5エディタの完成版は収録できませんでした。ゴメン。AVフォーラムとCGコンテストの新しい付録ディスク用のプログラムを作っていたためと、忙しい時期に性悪な風邪をひいて寝こんでいたために完成することができなかったのだ。来月こそは付録ディスクに収録するので、もう少し待っていてほしい。

ここでは、VRAMと配列変数のCOPY命令について紹介しようと思う。

■配列変数を宣言する

配列変数とグラフィックとのCOPY命令では、まず必要な大きさの配列変数を、DIM文で宣言しておく必要がある。

用意する配列変数の大きさは、右表のように計算して出す。

あまり大きなグラフィックを複写しようとして、大きな配列変数を宣言すると、メモリが足りなくなってエラーが出ることがあるので注意しよう。また、右表の計算で得られた大きさはおよその値なので、メモリを節約したい人は自分で調整しよう。

整数型の配列を使うほうが、いろいろな意味で有利だぞ。

■配列変数とのCOPY

VRAMから配列変数に複写するCOPY命令の書式は、下表のとおりだ。

転送元領域の指定は前ページで説明したように、VRAMの場合はいつでもおなじだ。

転送先は配列変数名となっているが、例えば右表のように宣言した配列に複写するのなら、ここには「A%」とだけ指定すればいい。注意してほしいのは配列変数のグループ1つにつき、1つのグラフィックしか複写できないということだ。だから、2次以上の配列を使って、添字でグラフィックを使い分けようということはできないぞ。

配列変数からVRAMに複写するCOPY命令の書式も下表にあるとおりだ。

ここでも転送先がVRAMの場合の指定方法は、いままでとおなじなのだが、転送元の指定は配列変数名と方向を指定することになっている。

この方向の指定は、転送先の座標から、どの方向へ向かってグラフィックを複写するかを表していて、0〜3の数値で指定する。各数値とその複写方向については下表を参照しよう。

この方向をうまく使えば、グラフィックを左右や上下にかんたんに反転できるので、試してみてほしい。

■配列変数の大きさの計算方法

①まず、配列変数にCOPYするグラフィックの大きさを計算しておく。

【計算式】　(x1，y1)−(x2，y2)
⇨　(x2−x1+1)
×(y2−y1+1)

例：(0，50)−(150，100)の場合
=((150 −0+1)×(100 −50+1)
= 151 ×51 = 7701

②計算した値を、画面モードと変数の型により下表から得た数値で割る(端数は切上げる)。

	整数型の配列	単精度実数型の配列	倍精度実数型の配列
SCREEN8以降	2	4	8
SCREEN5または7	4	8	16
SCREEN6	8	16	32

例：SCREEN5で前述の範囲を整数型の配列に複写する場合　7701÷4 =1926 (端数は切上げ)

③2を加えてDIM文で配列を定義する。

例：DIM A%(1928)

■VRAMと配列変数とのCOPY命令の書式

COPY【転送元領域】TO【配列変数名】

VRAMの【転送元領域】で示された領域を、【配列変数名】で指定された数値配列に複写する。

● 【転送元領域】の指定方法

・(転送元開始点)−(転送元終了点)，図形のあるページ

・(転送元開始点)−STEP(終了点までの増分)，図形のあるページ

● 【配列変数名】の指定方法

・配列変数の変数名のみを指定する

COPY【配列変数名】【，方向】
TO【転送先】【，論理演算子】

【配列変数名】で指定された配列から、VRAMの【転送先】で示された位置にグラフィックを複写する。
また、【方向】を指定することにより、元の絵を左右、上下で反転させることができる。

● 【転送先】および【論理演算子】の指定方法

・(転送先開始点)，転送先のページ，論理演算子

● 【方向】の指定方法

0 =転送先の位置から右下へ複写される

1 =転送先の位置から左下へ複写される

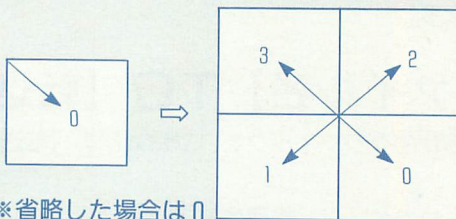
2 =転送先の位置から右上へ複写される

3 =転送先の位置から左上へ複写される

⇨

※省略した場合は0

SB進路相談

【先月の質問：グラフィック画面でのキャラクタパターン定義のやり方について】 先月のSB進路相談で「来月の付録ディスクにサンプルを〜」と書いていたが、じつは収録していない。それは、マシン語の気持ち担当者の馬場(彼は今、大学院でとてもハマっていて忙しい)への連絡が遅れ、サンプルが手に入らなかったので、自分で作ろうと思っていたところに、BASICピクニック担当者のコルサコフが⇨

COPY命令の用途

ここでは2回にわたって紹介した、グラフィック画面に関係したCOPY命令の、代表的な使われ方について紹介しよう。

■VRAMやディスクを使ってアニメーション

COPY命令の使い方については前回でもいくつか紹介していたが、まずはじめに紹介するのは、より使われる頻度の高いアニメーションでのCOPY命令の使われ方だ。

右の2つの連続写真は、以前BASICピクニックで誌面に掲載された、アニメーションのサンプルのものだ。今月の付録ディスクにサンプルとして、

ANIME. SBZ
FILE. SBZ

というファイル名で収録してあるので実行してみよう。

まず「VRAM～」のほうは、連続写真の下の大きめの写真にあるような元絵が、ページ1～3に描かれる。これをCOPY命令を使ってひとつずつ、連続してページ0の画面の中央に複写していくのだ。

実際の画面には、ページ0が表示されているので、アニメーションしているように見える。

「FILE～」のほうは、元絵を作画してディスクに1枚ずつ保存し、アニメーションさせるときはこれを1枚ずつディスクから読みこんで表示するのだ。

どちらの場合にも、まずアニメーションの元絵を作成して保存しておき、そこからCOPY命令で1枚ずつ連続表示させてアニメーションさせるのだ。

■BASICでかんたんにマップが作れる

下の2枚の写真はOrcに頼んで作ってもらったHEXマップ表示サンプルだ。

付録ディスクには、

HEXMAP. SBZ

というファイル名で収録してあるので、実行してみよう。

このサンプルでは、まず右下の写真にあるような、マップを構成する元絵を作画し、データ(リストの後半)をもとにそのグラフィックを順に、論理演算子のTPSETを使ってCOPYしてマップを作成している。

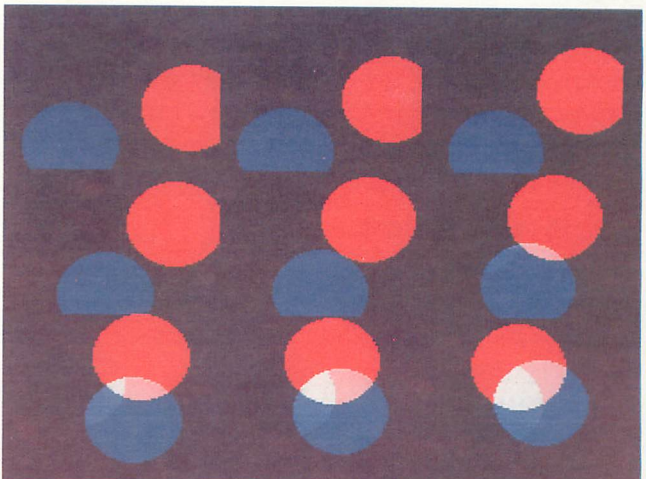
地形は3種類しかないが、BASICでシミュレーションのHEXマップを表示することが、短いプログラムでも可能だということがわかるだろう。

もちろん、RPGのような四角いマップならもっとかんたんに作れるだろう。

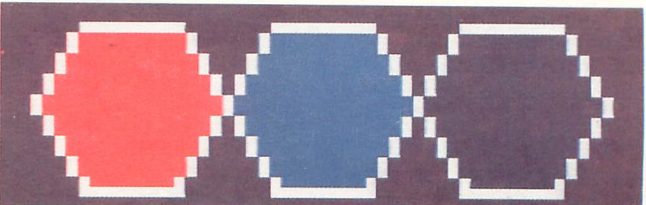
地形の種類を増やしたり、マップの形や大きさを変えて試してみてほしい。

VRAMから

ディスクから

⬆左が「ANIME.SBZ」、右は「FILE.SBZ」の実行画面。「FILE.SBZ」はターボRなら行20のREM文を取るとRAMDISKで動き、実行後はGOTO90でリプレイする

⬆「ANIME.SBZ」のページ1の画面。このように、あらかじめアニメーションの元絵を作画しておき、それをCOPY命令で複写してきてアニメーションさせるのだ

⬆自分でシミュレーションを作ってみたい、なんて思ったことがある人はけっこういるハズだ。このマップはBASICのかんたんなプログラムで表示されているので参考にしてみよう

たとえば、こんな絵で……

⬆「HEXMAP.SBZ」では、この写真のようなかんたんな3つの地形しか表示しないが、自分で地形を増やしたり、もっと凝ったグラフィックにしても面白いぞ

SB進路相談

「テーマが大きいので、1月号のBASICピクニックで取り上げる」といってくれたからだ。以前からこの質問は多いのだが、BASICのワークエリアが関係し、マシン語を使わないと実用的でないので、ファンダムでは今まで答えたことがなかった。そこで、欄外やカコミなどの小さなスペースではなく、きちっと誌面で答えようということになったのだ。そういうわけで、福岡の清水くん、もう少し待ってほしい。

新・マシン語の気持ち

#3 PUSH、POPとスタック

ちょっと先を急ぎすぎたようだったので、今回は、基本的なテーマにもどった。この講座は後もどりを恐れない。わかっている人にはなんでもないが、知らない人にはなんのことかわからない「スタック」の話。

前回のサンプルプログラムのなかで、PUSH命令とPOP命令を使用した。そうしたところ、「これらの命令は初心者にはあまりよく理解されていないのではないか？」という意見が出た。たしかにそうかもしれない。とくに、これらの命令と「スタック」(メモリの一部の領域)の関係はあまり知られていないかもしれない。

そこで、今回は、マシン語の基礎にもどって、基本的でとてもたいせつな「スタック」に関することを中心にやりたいと思う。すでによく知っている人には退屈かもしれないが、マシン語知識の復習をするつもりで読んでほしい。

PUSH命令とPOP命令

PUSH命令とPOP命令はプログラム　の中で

```
PUSH    HL      ①
CALL    ××××    ②
POP     HL      ③
```

のように組にして使われることが多い(ただし、ここでのCALL命令は、たとえばBIOSをCALLしたときのように、呼び出した先からきちんともとのところにもどってくる場合を前提としている)。*1

この①〜③の命令がやっていることを順に説明すると、

①HLレジスタの内容をスタックと呼ばれる領域に保存する

②BIOSなどのサブルーチンを呼ぶ(HLレジスタが変化するかもしれない)*2

③さっき保存したものをもう一度HLレジスタにもどす

サブルーチンを呼ぶ前と後でHLレジスタの内容が変わっては困る場合、このようにしておけば、CALL命令が呼び出したサブルーチンによってHLレジスタが書き換えられる恐れがあっても、HLレジスタの内容を守ることができるのだ。

PUSH命令とPOP命令は、このように、レジスタの内容をスタックに保存したり、スタックにあるものをまたレジスタにもどしたりする命令だ。

それでは、はじめにHLレジスタに1234Hが入っているとして、

```
PUSH    HL
CALL    ××××
POP     BC
```

のようにしたら、どうなるだろうか？

HLレジスタの内容はどうなるかわからないが、BCレジスタに1234Hが入る。つまり、

```
PUSH    HL
```

によって、スタックに保存されたHLレジスタの内容(1234)が、

```
POP     BC
```

によって、こんどはBCレジスタの内容として読み出される。

こういう、1回ずつのPUSH、POPなら、話は単純だ。メモリの片隅にあるスタックという領域に、PUSHで指定したレジスタの内容を保存し、逆にそのスタックから、POPで指定したレジスタへ値を読み出す。たんにそれだけのことのように見える。

しかし、スタックは、もうすこし、複雑な構造を持つ。

スタックとSPレジスタ

図を見てほしい。この場合、

```
PUSH    BC
```

を実行すると、SPレジスタ*3というレジスタの内容(この場合、DØØØH)に従って、メモリの特定の場所に、BCレジスタの内容(24Ø1H)を書きこみ、同時に、SPレジスタの内容を2だけ減らす(CFDEH)。

SPとは、スタックポインタの略で、スタックの「最新領域」のアドレスを指し示すレジスタだ。

上記のことを詳しくいいかえると、アドレスがSP−1(CFFFH)、SP−2(CFFEH)の場所にBCレジスタの内容を書きこみ、SPの内容はSP−2(CFFEH)になる。

この逆に、

```
POP     HL
```

を実行すると、PUSHとはちょうど逆に、アドレスがSP、SP＋1の場所から、2バイトのデータを取ってきてBCレジスタに代入し、同時にSPレジスタの中身をSP＋2に変える。

つまり、PUSHするたびに、スタックの最新領域(じっさいに読み出し、書きこみする部分)は小さなアドレスのほうに移動していき、*4 POPするたびに最新領域は大きなアドレスのほうに下がってくる。つまり、スタックにデータを入れていくときと、取り出してくるときとでは反対なのだ。

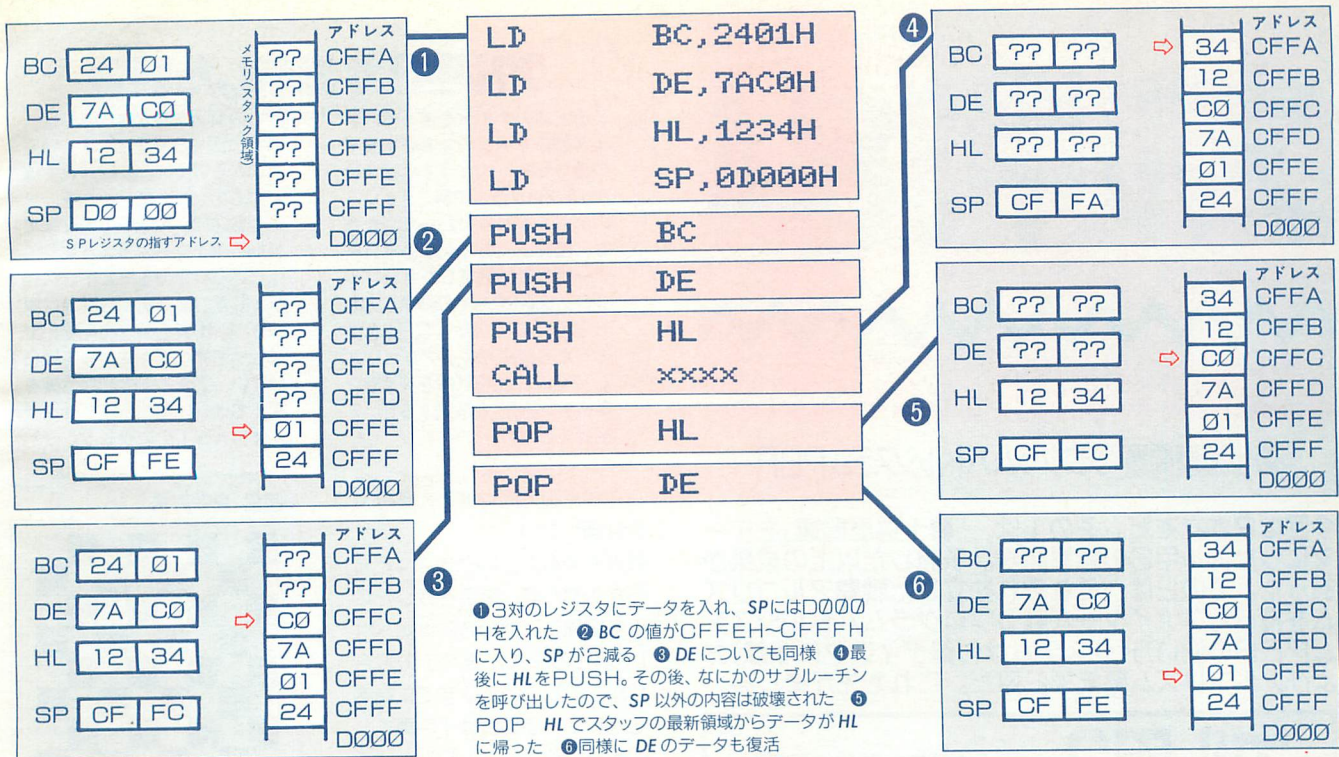
＊1　ただし、ここでのCALL命令は〜前提としている
なぜ、わざわざこんなことをカッコ付きでいっているのか。「CALL　××××」でサブルーチンに飛んでも、かならずもとのところにもどってくるとはかぎらないからだ。もどってこなければ、次の「POP HL」も実行されないので、全体に意味がなくなってしまう。

＊2　HLレジスタが変化するかもしれない
BIOSのそれぞれのエントリによって、レジスタが変化するかしないか、どのレジスタが変化するかなどについてはきちんとした資料がある。ここでは、BIOSをCALLしたことによって、HLレジスタが「破壊された」と考えたほうが納得できる。

＊3　SPレジスタ
スタックの「最新領域」のアドレスを示している。スタックポインタの「ポインタ」とは、指し示すものという意味。ただし、本文や図を見ればわかると思うが、PUSHするときは、SPレジスタのアドレスより小さいアドレスからに書きこまれ、POPするときは、SPレジスタが指しているアドレスそのままのところとそれより1バイト大きいアドレスに置かれた内容を吸いこんでいる。

＊4　小さなアドレスのほうに移動していき、
小さなアドレス、大きなお世話ではないが、メモリのマップで「上」「下」の概念が人によってまちまちのようだ。ぼく(コ)やMOROなどは、メモリの上のほうというと、アドレスの小さいほうを指す。一方、付録ディスクのプログラマUKPは、アドレスの小さいほうを下、大きいほうを上という

＊5　スタックの仕組み
スタックのように、後から入れられたデータから順に取り出すことを、LIFO(Last In First Out：後入れ先出

❶3対のレジスタにデータを入れ、*SP*にはD000Hを入れた　❷*BC* の値がCFFEH～CFFFHに入り、*SP* が2減る　❸*DE* についても同様　❹最後に *HL* をPUSH。その後、なにかのサブルーチンを呼び出したので、*SP* 以外の内容は破壊された　❺POP　*HL* でスタッフの最新領域からデータが *HL* に帰った　❻同様に *DE* のデータも復活

◉PUSH、POPとレジスタ、メモリ(スタック領域)の変化

　このようなスタックの仕組み[*5]は、よくトランプの山にたとえられる。つまり、カードを山に1枚ずつ積んでいくと、取り出すときはその逆に取り出すことになる。これと、スタックの仕組みはよく似ているのだ。

CALL命令とRET命令

　じつは、CALL命令やRET命令でも、このスタックを使用している。

　CALL命令は、まずCALL命令そのものが置かれている次のアドレス(つまり次の命令のアドレス)をSP－1番地、SP－2番地の2バイトに書きこみ(スタックに積む、という)、SPレジスタの値を2減らし、そのあと、呼び出し先にジャンプする。

　一方、RET命令は、SPレジスタで示されたアドレスにジャンプし、SPレジスタの値を2増やす。

　いままでのことから、HLレジスタの内容が破壊されてもよい場合、プログラムの中で、

```
CALL    LABEL
NEXT:
```

[*6]

となっているところを、

```
LD      HL, NEXT
PUSH    HL
JP      LABEL
```

のように置き換えることができる。

また、

```
RET
```

としている部分を

```
POP     HL
JP      (HL)
```

のように置き換えることができることもできる。

まとめ

　今回は、基本的な内容となったが、マシン語のプログラムというのは、かんたんな動作の命令が組み合わさり、意味のある動きをするものであるから、基礎がしっかりわかっていることはとても重要なのだ。

　私が若かったころ、「プロテクト外(はず)し」なるものに夢中になっていた時期があった。その動機は「個人的なバックアップのため」ではなく、どちらかというと「外せるかどうかに挑戦する」という楽しみのためであった。そして、あるゲームディスクを解析中に、RET命令で、ディスクを読みにいくルーチンを呼び出している部分を見つけ、それをきっかけにして無事に外すことができたことがあった。それまで、RET命令は、呼び出し元へもどるためだけの命令と思っていただけにとても感動し、基礎の大切さを再認識した。いちおう、念のためにいっておくが、私は「違法コピー」をすすめているのではない。

　それでは次回まで。(馬場俊輔)

【新・マシン語の気持ちを読んでいるあなたへお願い】当コーナーでは、いろいろなレベルの方の要望にこたえていくべく、具体的なマシン語に関する質問を求めています。具体的に、ここがわからない、とか、こんなサンプルを作ってほしい、などがありましたら、Mファン編集部「新・マシン語の気持ち」までどうぞ。

し)という。

＊6　NEXT:
「NEXT:」はラベルの1つで、とくに深い意味はない。ただ、直前のCALL文が呼び出し先での処理を終えて、もとの場所にもどってくると、次はここから実行することになる。

アル甲3&4

騎士巡歴問題/プログラムバトルシステムPBR

今回は2本立てだ。その1は、「騎士巡歴問題」をテーマにしたアル甲3の結果発表。予想した以上の成果があった。その2は、それぞれ独立した戦闘アルゴリズムを持ったファイターが戦うプログラムバトルシステムPBRの使い方(システムは付録ディスクに収録)およびアルゴリズム募集第2弾だ。これも先が楽しみ。

アルチ3が提示した課題

「チェスのナイトを使って、チェス盤のすべてのマスを1度ずつ通らせるにはどうすればよいか」をプログラムで解こうというのがおもなねらいだった。ただし、便宜上、あらかじめ本コーナー担当者が用意したサンプルプログラム(すべての動かし方をしらみつぶしに調べて、行き詰まったら後戻りするアルゴリズム)の行1000以降(解を探すサブルーチン部分)を改造するという形式をとった。

このサンプルプログラムは、最初の解を出すまでに約140万年かかるのでは、と思われるほどのものだったが、それを、せめて数時間、できれば数十秒で最初の解が見られるようにしてほしいというのをアル甲3の課題とした。おもな制限事項は次の3つ。①表示の仕様を変えてスピードアップをはかってはいけない、②ナイトの初期位置を変えてはいけない、③プログラムはBASICにかぎる。

アル甲3 #3 140万年を29秒に短縮

アル甲3結果発表

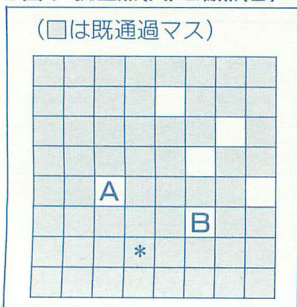
入選(賞金1万円)
奈良県・クロスワード(18歳)
佳作(Mファン特製ブランクディスク5枚)
岩手県・阿部孝之(17歳)

応募総数37点

クロスワードクンのアルゴリズム

まずは、クロスワードクン、阿部クンおめでとう。

アルゴリズムの説明の前に、言葉の定義をしておこう。

「周りのマス」とか「周囲のマス」というときには、あるマスからチェスのナイトが1手で移動できるマスのことをいうものとする。また、未通過マスのうち、その周囲に未通過マスが1つもないもの(図1のA)を孤立点、1つしかないもの(図1のB)を端点と呼ぶことにする。

◉図1 孤立点(A)と端点(B)

＊は現在のマス

●入選作の要点

クロスワードクンのプログラムは、現在のマスの周りの孤立点・端点の数を調べて、1手戻したり、特定の方向に進んだりするものだ。そのアルゴリズムの要点は以下の5つになる。

①周囲に孤立点が1つでもあれば、現在のマスが63手目でないかぎり、1手戻す

②端点の数が1のときは手の進行に関して特別な処理はしないが、端点以外の方向に進んだ場合は、そのことを覚えておき(ただし、現在のマスが奇数手の場合にかぎる。偶数手の場合は⑤)、ふたたび端点が1つしかない場所にきた場合、今度はかならず端点の方向に進み、他の方向は調べない

③端点の数が2のときは、どちらかへ進んで、端点を残したことを記憶し、他の方向は調べない(現在のマスが奇数手の場合にかぎる)。ただし、すでに端点を残している場合は1手戻す

④端点の数が3以上のときは1手戻す

⑤現在のマスが偶数手の場合、端点の数が1なら端点に進み、他の方向は調べない。端点の数が2なら1手戻す

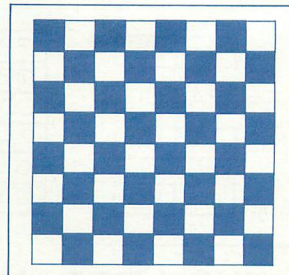
●孤立点の扱い

①については、説明の必要はないだろう。孤立点へ進めば行き詰まるし、他の方向へ進んで孤立点を残せば、解けないのは明らかだ。

孤立点の扱いでは、ほかの作品に「孤立点の周りのうち、現在のマス以外の最も手番号の大きいマスまで戻る」というアルゴリズムがあったが、これではすべての解を求めることができない。1手戻して別のルートをたどれば、64手目にその孤立点にたどりつく可能性があるのにそれを調べていないからだ。

●端点をめぐる処理

端点をめぐる②〜④の処理については、以下のような考察が背景にある。

端点数が1のとき、端点を残して他の方向へ進むと、その端点は終点にならなければならない。したがって、2つ目の端点を残すと終点が2つになってしまい、解けなくなる。

同様に、端点数が2つの場合、どちらかに進んで1つの端点を残す場合以外は解けなくなるし、端点数が3以上の場合は、どの方向へ進んでも2つ以上の端点が残るので解けなくなる。

●功を奏した奇数理論

◉図2 奇数理論

さて、⑤についてだが、チェス盤を図2のように塗り分けると、黒のマスからは白のマスにしか行けないし、白のマスからは黒のマスにしか行けない。したがって、初期位置を左上隅とすると、奇数手は必ず黒のマス、偶数手は必ず白のマスということになる。つまり、黒のマスは終点にはなりえないのだ。

したがって、奇数手目(黒)の位置に端点を残すと解けなくなってしまう(端点は終点にならなければならないから)。

これをいいかえると、現在のマスが偶数手の場合、端点を残して進んではならないということで、ここから⑤が出てくる。

ちなみに、クロスワードクンのプログラムは最初の解を29秒で表示する。つまり、140万年(この値は単なる象徴)を29秒に短縮したわけだが、この奇数理論

なしに、ここまで短縮することはできなかっただろう。

ついでにいえば、これによって、10月号の「サンプルプログラムは7手目が変化しない限り解を表示しない」という仮定は正しいことがわかった。

惜しかった人たち

田中幸雄クンは、締め切り直前まで改良を重ねて3つのプログラムを送ってくれたが、1つは明らかにすべての解を求めることができず、2つ目は3つ目が最初に表示する解を求めることができず、3つ目は、ほぼ入選作と同様のアルゴリズムだったが、別の説明が簡略に書いてあり、担当者は理解できなかった。最初の解を表示するのが、わずかながら入選作より速かったが、端点を残して進んだあと、戻ってきて端点へ進むべきときにパスしてしまう(端点方向は調べない)というバグがあった。

K. H. 氏(36歳!!)のアルゴリズムも、結局は入選作と同じだが、孤立点に達してから解析しているので(孤立点は孤立点になる前は端点だったはず)、調べる必要のない端点の発見が遅れることになる。

●端点に進んで解けなければ……

中間不連土と友立網吾クンは、「端点数が1のとき、端点に進んで解けなければ他の方向に進んでも解けない」ことを証明しようとしているが、端点数が1以上の場合について、次のように一般的な証明ができる。

現在のマス(端点でない)の周りに端点が1以上ある場合、ある任意の未通過マスをA、任意の端点をBとすると、
「Aに進んで端点Bで終わる解があるならば、端点Bに進んでAで終わる解がある」
は正しい(逆にたどればいい)。
　対偶は同値だから
「端点Bに進んでAで終わる解がないならば、Aに進んで端点Bで終わる解はない」
も正しい。……………………(a)

また、解があれば、残された端点はかならず終点になることから、「Aに進んで端点B以外で終わる解はない」はつねに正しい。……………………………(b)

さて、「端点Bに進んで解けない」ということは、「端点Bに進んでAで終わる解がない」ということを含んでいるので、(a)、(b)より
「端点Bに進んで解けないならば、Aに進んでも解けない」

以上から、一般に「端点数が1以上のとき、ある端点に進んで解けないならば他の方向に進んでも解けない」が成立する。

ただし、だからといって「端点に進んで他を調べない」と短絡するのは誤りだ。あくまでも「端点に進んで解けなければ」であり、端点に進んで解けた場合は他の方向からの解もありうるわけだから。また、端点に進めばむしろ解ける場合が多いので、これを正しく処理するとそれほどの時間短縮にはならないのではないかと予想される。

いずれにせよ、証明しようとした心意気だけは買いたい。本来、アルゴリズムの正しさを証明していないものは(少なくとも納得できる程度の説明がないかぎりは)、たとえ正しくとも不採用とすべきだ。

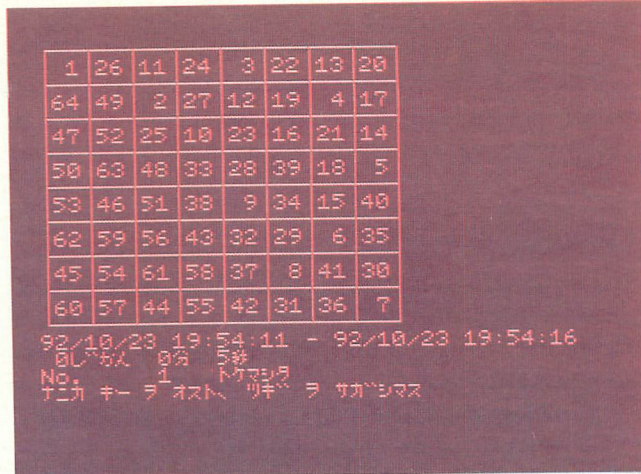
●移動可能方向数の計算

りとりクンは、すべてのマスの移動可能方向数の合計について興味深い考察をしているが、得られる結論は、かなり手数が進んでからでないと役に立ちそうにない。実際、入選作が10分もの間、解を1つも表示しないという状況でチェックしてみた限りでは、まったく効果がなかった。

●佳作のアルゴリズム

阿部孝之クンのアルゴリズムは、周囲の未通過マスのうち、移動可能方向の少ないマスへ優先的に進むという単純なもの。孤立点ができるのを避けるという意味で、この方法は有効だ。

1	26	11	24	3	22	13	20
64	49	2	27	12	19	4	17
47	52	25	10	23	16	21	14
50	63	48	33	28	39	18	5
53	46	51	38	9	34	15	40
62	59	56	43	32	29	6	35
45	54	61	58	37	8	41	30
60	57	44	55	42	31	36	7

92/10/23 19:54:11 - 92/10/23 19:54:16
 0じかん 0分 5秒
No. 1 トケマシタ
ナニカ キー ヲ オスト、 ツギ ヲ サガシマス

⬆クロスワードクンの入選作をターボR(A I S T)で実行した画面。高速モードでやったら、なんと、たったの5秒で最初の解を表示した。アルゴリズムは世界を救う

ただ、クロスワードクンのプログラムが140万年を29秒に縮める改良であったのに対して、このアルゴリズムは140万年を後回しにして、すぐに求められる解から探すだけであり、本来、改良とはいいがたいものだ。

しかし、試算によれば、140万年が7秒(PC−9801VMに移植してコンパイルしたプログラムでの結果)に縮まっても、なお、プログラム終了までには数十万年(あるいはそれ以上)を必要とする。そうであってみれば、速く見つかる解から先に求める工夫もそれなりに評価されるべきだろうし、募集時にそうした工夫を奨励したこともあって、阿部クンのプログラムを佳作とした。

阿部クンと同じアルゴリズムのプログラムは、ほかに11点あったが、そのうち9点は、すべての解を求めることができないか、バグがあるか、初期位置を変えると問題が生じるかのいずれかであった。

残りの2点のうち、ARIAKIRA−SOFTクンのプログラムは、いちいち移動可能方向を数えているので遅いのが残念だった。申告によれば結果は1秒しか違わないが、アルゴリズムが遅くなる原因を作っているかどうかが問題で、実際の速度差はかならずしも問題ではない。つまり、高速化のためにループを開いたりしてもムダだということだ。

残りのもう1点、らむしぇりあクンのプログラムは、手番号ごとに調べる方向の順序表を作っているために遅くなっている。前進時にのみ作るのであれば、長い目で見ると速くなるかもしれないが、後退時にも作るのではまったくのムダだ。また、表の作り方にも遅くなる原因が隠れていた。

他のアルゴリズム

140万年を後回しにするアルゴリズムとしては、ほかに、
①手番号ごとに最初に調べる方向を設定する
②各マスごとに調べる方向の順序を設定する
③直前の移動方向によって次の移動方向の優先順位を設定する
といったものがあった。これらについては、入選作の初解発見を高速化できるかどうか、初期位置を変えても有効かどうか、アルゴリズムに論理的必然性があるかどうかを審査基準として、阿部クンのアルゴリズムが最も優れていると判断した。

初期位置を変えることを禁じておきながら、初期位置を変えた場合の動作を審査基準にするのはフェアでないと感じられるかもしれないが、初期位置を変えても有効なアルゴリズムのほうが汎用性という点で優れていることは論を待たない。

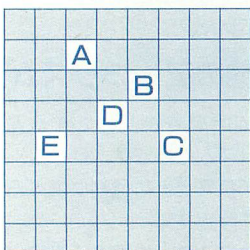
また、初解表示までの時間を書いてもらったのは、予備審査の資料とするつもりだったのだが、もし、初解発見のスピードだけを競うと解釈した人がいたとしたら、申しわけない。

付録ディスク収録プログラムについて

付録ディスクには3本のプログラムが収録されている。

「KNIGHT．ALZ」は、入選作そのもので、「KNIGHT1．ALZ」は、クロスワードクンのアルゴリズムに阿部クンのアルゴリズムを加味して、担当者が書きおこしたもの。みんなの知恵を集約して最も速いものを作ったという趣旨だ(18秒で最初の解を表示する)。

「KNIGHT2．ALZ」は、アルゴリズムは入選作とまったく同じだが(入選作より少しわかりやすいと思う)、いろいろな機能を持たせたもの。

◉図3「KNIGHT2. ALZ」行6010の参考図

追加した機能は、①1辺のマスの数を指定できる、②個々の解を求める時間だけでなくトータルの開始時刻と終了時刻を表示する、③解を見つけたときにキー入力を待つかどうかをESCキーで切り換えられる(解発見時のキー入力待ちのときは不可)、④行1100以降のデータを変えることによって、特定の方向に進んだ場合の解を調べられるようにした。

5×5の場合は、45分ほどで実行が終了するので、試してみるといいだろう。解の存在する最小の大きさは3×4だが、プログラムは正方形にしか対応していない。

行1100以降のデータは、手番号ごとの最初に調べる方向で、例えば、3番目を4、4番目を1、5番目を2にすると、6手目で右上隅を端点として残す場合について調べられる。このとき、初解表示までに8分半近くを要するので、これを解析すれば、より速くするアルゴリズムが見つかるかもしれない。また、行30のデータの順序を変えても、解のバリエーションを増やすことができる。

●入選作＋オマケ機能の「KNIGHT2．ALZ」の補足

「KNIGHT2．ALZ」の主な追加変数について説明しておこう。

N……1辺のマスの数

N(n)……各マスの移動可能方向数(n＝Y座標×10＋X座標)

F……0なら端点を残していないことを表し、1以上なら端点を残した手番号を表す

行6010で手番号が61以上のとき(8×8の場合)端点解析をしないことについては、図3を見てほしい。B～Dは未通過マス、Aがナイトのいるマスだ。現在の手が終点の3手前ならEは既通過マスだから端点解析は役に立たず、現在の手が終点の4手前ならEは未通過マスだから、ここまでは端点解析が役に立つ可能性があるという考察による。

行5010の「IF　T＜1……」は、サンプルプログラムでは「IF　T＜2……」だった。左上隅を初期位置とする場合、2手目は2通りしかなく、対角線を軸として対称なので、2手目を変化させる必要はない。初期位置を変えるとまずいが、現実に問題になる可能性はないだろうという判断だったのだが、大きさを変えられるようにしたため、現実に問題になるので修正した。

(ANTARES)

参考文献：『数理パズル』(高木茂男他／中公新書427／1976年)

アル甲4 #2 完成したPBRシステム

さて、今月はPBRシステムに必要な全ファイルを付録ディスクに収録した。

付録ディスクのファイル

PBRCOMP
PBRL (Programmed Battle Royal Language)コンパイラ(BASICプログラム)

PBRSYS
PBRシステム本体(BASICプログラム)

PBRSYS．OBJ
PBRSYSが呼び出すマシン語ファイル

PBRDEBUG
PBRファイル用のデバッガ(BASICプログラム)

SCANNERØ．PBS
GENERALØ．PBS
TRIPLEØ．PBS
ファイタープログラムのサンプル(ソースファイル)※アスキーファイル

SCANNERØ．PBR
GENERALØ．PBR
TRIPLEØ．PBR
ファイタープログラムのサンプル(オブジェクトファイル)

コンパイルについて

PBRシステムで自作のファイターを戦わせるには、まず、ファイターの戦闘アルゴリズムをPBRLに従ってプログラムしたソースファイルを、PBRCOMPによってコンパイルして、オブジェクトファイルを作らなければならない。

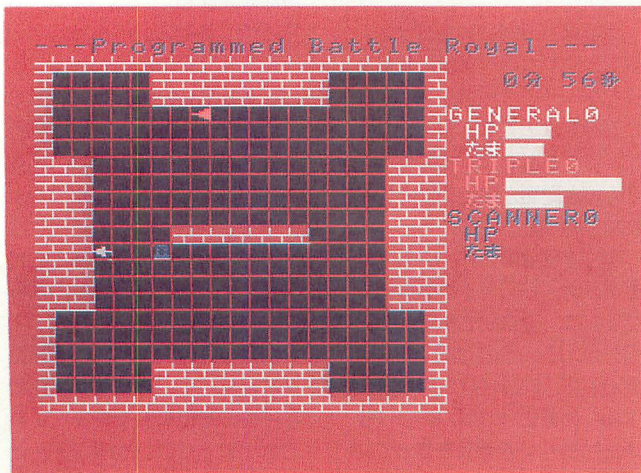
ソースファイルは、原則として、PBRLの文法に従い、各行頭がアポストロフィで始まる、アスキーセーブしたBASICプログラムとする。拡張子を「．PBS」に限定しているので、以下PBSファイルと呼ぶ

※PBSファイルの詳細およびPBRLの文法等は11月情報号参照。持っていない人は、47ページの「アルゴリズム募集第2弾」参照)

コンパイラは、BASICモードで、「PBRCOMP」の入ったディスクをセットして、
RUN"PBRCOMP"
を実行して起動する。

メニューが表示されるので、以下の手順に従う。

①コンパイルしたいPBSファイルの入ったディスクをセットし、「1」を入力して「コンパイル」を選ぶ

②PBSファイルの一覧が表示されるので、コンパイルしたいファイル名を入力する(拡張子は不要)。何も入力しないでリタ

⬆付録ディスクにシステム一式を収録した「PBR」のゲーム画面。ディスクに3体のサンプルファイター(本文でも紹介している)を収録しているが、ぜひ、自分のファイターを作って戦闘に参加してみてほしい。付録ディスクには、PBRのシステム一式を別のディスクに複写するメニューも用意してあるので、自分のディスクに複写したうえで、いろいろなファイターの戦闘プログラムを作ってみよう

ーンキーだけを押すとメニューに戻る
③コンパイルが終わると、エラー数が表示されるので、スペースキーを押す
④エラーレポートが表示された後、再びメニューに戻る
なお、コンパイラは、拡張子が「.ERR」のエラーレポートファイルと、拡張子が「.PBR」のオブジェクトファイル(拡張子を「.PBR」に限定しているので、PBRファイルと呼ぶ)をそのときセットしてあるディスクに書きこむ。ただし、エラー数が0でないときはPBRファイルを作らない。

●コンパイル時のエラー対策

1.ディスク関係のエラー
ディスクドライブにディスクが入っていない、ディスクが違っているなどの原因によるものは、メッセージにしたがって正しく処理する(ディスクか機械に問題がある場合もある)
2.「コンパイル　ヲ　チュウシシマス」と表示された場合
NM文・CH文・OP文の数や順序に問題があるか、書き方に問題がある。エラーの起きた行が表示されているはずなので(39字を越える部分は表示されない)、その行を修正する。あるいは、そのPBSファイルが、アスキーセーブされていないか(表示がおかしくなる)、アポストロフィー(')のない行があるなどの問題も考えられる。ちなみに、PBSファイルのアスキーセーブは、
SAVE"〈ファイル名〉.PBS",A
でおこなう。
3.エラー数が0でない場合
エラー数が1以上ならオブジェクトファイルは出力されないので、エラーレポートにしたがってソースファイルを修正した後、再びコンパイルする。

●エラーレポートの見方

1.エラー表示形式
「＊＊＊」の後にエラーメッセージ、その下にエラーの起きた行が表示される
2.参照されていないラベル
GO文でもIF文でも参照されていないラベルが表示される(なければ見出しのみ表示される)。書いた覚えのないラベルが表示されれば、何らかの誤りがあると考えられる
3.ラベルの相対アドレス表
エラーがあると出力されない。「デバッガの使い方」の項参照

PBRシステムによる戦闘

戦闘をおこなうときは、2体以上のPBRファイルを作成したディスクを用意すること。付録ディスクには3体ぶんのPBRファイルが入っているので、とりあえずはこれだけでも戦闘を見ることができる。
PBRシステムは、BASICモードで、「PBRSYS」と「PBRSYS.OBJ」の入ったディスクをセットして、
RUN"PBRSYS"
を実行して起動する。また、コンパイラのメニューで「4」を入力して起動することもできる(ただし「PBRSYS」などの入っているディスクをセットしていること)。
起動後は、以下の手順に従う。
①PBRファイルの入っているディスクをセットして、参加させるファイター数を入力する
②PBRファイルの一覧が表示されるので、戦闘に参加させるファイル名を①で指定した数だけ入力してリターンキーを押す(拡張子は不要)
戦闘が始まった後、途中で中止したい場合はF5キーを押すと「シュウリョウ　シマスカ」と表示されるので、「Y」を入力すると終了する。

デバッガの使い方

いったんPBRファイルになっているファイタープログラムが思ったような動作をせず、その原因がわからないときは、デバッガを使うといい。
デバッガは、BASICモードで、「PBRDEBUG」と「PBRSYS.OBJ」の入ったディスクをセットして、
RUN"PBRDEBUG"
を実行して起動する。
その後、PBRシステム本体と同様に、参加させるファイター数、参加させたいファイル名を入力し、最後に、何番目のファイルをデバッグするかを聞いてくるので、デバッグしたいファイルの番号を入力する。
なお、PBRシステム本体では、各ファイターはランダムに配置されるが、PBRDEBUGではファイターの配置は入力順序によって決まる。システムにおける配置を再現したい場合は、システムで右側に表示されていたファイター名の順序にしたがって入力すればよい。

●表示内容

デバッガでは、PBRシステム本体と同様に戦闘をはじめるが、特定のファイタープログラムを1ステップ実行するたびに、次に実行する文とレジスタの内容等を表示してキー入力待ちとなる(トレースモード)。表示される数値はすべて16進数。
最下行にR0〜R9の内容が番号順に表示される。下から2行目の左に、次に実行される文のアドレスと内容が表示され、右側には、右から順にアキュムレータの内容、バリアの状態(値の意味はBA命令とおなじ)、HPが表示される。
文の内容はPBRLに翻訳されるが、GO文・IF文の飛び先は、アドレスで表示される。アドレスとラベルの対応は、コンパイラのエラーレポートの「ラベルの相対アドレス表」によって知ることができる(ここでいうアドレスは、各ファイターのオブジェクト先頭を0とする相対アドレス)。

●スキップ機能

キー入力待ちのときにTABキーを押すと、指定したステップ数だけキー入力待ちなしに進めることができる。また、スキップ中にF1キーを押すと、強制的にトレースモードに戻る。

収録サンプル

3体の中ではTRIPLEØが最も強いようだが、担当者の手元にある最新バージョンではGENERALが最強。たぶん、移動アルゴリズムが比較的単純だからだろう。ちなみに、GENERALØの移動アルゴリズムは最新バージョンのGENERALでもおなじ。
TRIPLEØの移動アルゴリズムは、文字どおり単純そのもので、動きを見ているだけでアルゴリズム全体が読めるほどだ。移動アルゴリズムが単純すぎると、小さな領域をぐるぐる回ってしまいやすいのだが(とくに敵をやっつけた後)、それがないのがちょっと不思議。
SCANNERØは、S2命令を使ったもので、プログラムが長い。　(ANTARES)

戦闘アルゴリズム募集第2弾

以下の要領で、最強のファイタープログラムを募集します。

■募集内容

①ファイタープログラムのソース(PBSファイル)、およびオブジェクト(PBRファイル:1本につき990バイトまで)の両方の入ったディスク。ただし、1人3体までにかぎる
②必要事項を記入した投稿応募用紙(80ページ)
③(あれば)自作に関するコメントやアル甲へのメッセージ
以上の①〜③を同封して、MSX・FAN編集部「アル甲4・ファイナル部門」係まで。しめ切りは、12月8日(火)必着。発表は、1993年3月情報号(2月8日発売)。

■選考方法

原則として11月情報号での募集とおなじ方式で、実際に戦わせてチャンピオンを決定する予定。

■特典

チャンピオンとなったファイターの作者に賞金1万円。2位に賞金5千円。3位に特製ブランクディスク5枚。
※ほかのコーナーへの投稿といっしょに応募してもかまいませんが、その場合は、かならず封筒の表に、そのコーナー名とは別に「アル甲4・ファイナル部門投稿作品在中」と朱書し、投稿応募用紙もかならず別にしてください。

■11月情報号を持っていない人は

11月情報号のアル甲4の記事(3ページ)のコピーを希望する方に送ります。62円切手を貼った返信用封筒に、自分の郵便番号、住所、氏名を記入して、MSX・FAN編集部「アル甲4コピーサービス」係まで。

1000000000色同時表示

MSX 2/2+ VRAM64K by T&T SOFT

▶遊び方は26ページ

変数の意味

A……VDPポート#0(READ)のアドレス
A$……データ読みこみ用
B……VDPポート#0(WRITE)のアドレス
I、J……ループ用
U……USR関数呼び出し用

プログラム解説

10　画面初期化
●画面の色設定●画面モード設定●マシン語領域確保●整数型宣言●USR関数定義●カラーパレット0を設定可能にする・スプライト表示禁止●縦192ドット表示設定

20　マシン語書きこみなど
●割りこみ発生ラインをデータエリアに設定●画面をかく●マシン語データ・カラーデータを書きこむ

30　機種にあわせて補正
●マシン語プログラム中で直接指定されているVDPポートのアドレスを機種にあわせて補正する

40　実行
●割りこみライン設定●マシン語実行●終了

50　データ1
●マシン語データ

60　データ2
●マシン語データ●カラーデータ

マシン語解説

D000~DD2C
割りこみフックの保存、書き換え/走査線割りこみ許可

DD2D~DD34
スペースキーが押されるまでループ

DD35~DD4B
走査線割りこみ禁止/保存していたフックをもとにもどす/BASICにもどる

DD4C~DD6E
垂直帰線割りこみかどうか判定し、垂直帰線割りこみならば&HDD6F番地へ/走査線割りこみかどうか判定し、走査線割りこみならば&HDD75番地へ/(どれでもなければ)&HDDA4番地へ

DD6F~DD74
ワークエリア初期化

DD75~DDA3
カラーパレット変更/ワークエリア書き換え

DDA4~DDAE
割りこみ処理終了

データエリア

DCE0~DCFF
割りこみ発生ライン

DDE0~DDFF
カラーデータ

ワークエリア

DE00~DE04
割りこみフックの保存

DE0A~DE0B
次に読み出す割りこみラインのアドレス格納番地

DE0C
VDPレジスタ#0の値を保存

補　足

&HDDA4~&HDDAE番地では、ふつうはたんに
EI
RET
とすべきところをシステムの割りこみ終了ルーチンを飛ばすために(高速化のため)スタックをいじるというかなり特殊なことをしている。

走査線割りこみについて

この作品では、512色中16色同時発色しかできないSCREEN5で、なんと512色を表示させている。その秘密は、「走査線割りこみ」にある。

MSXでは、212本(または192本)の走査線が集まって画面を作っている。走査線割りこみというのは、指定された走査線の

512COLOR.FDZ

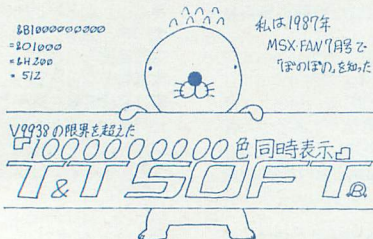
```
10 COLOR,0,0:SCREEN5:CLEAR300,&HDCE0:DEF
INTA-Z:DEFUSR=&HDD00:VDP(9)=VDP(9)OR34:V
DP(10)=VDP(10)AND127
20 FORI=0TO15:POKE&HDCE0+I+I,I*12+3:POKE
&HDCE1+I+I,I*12+9:READA$:FORJ=0TO15:LINE
(I*16+J,0)-STEP(0,191),I:POKE&HDD00+I*16
+J,VAL("&H"+MID$(A$,J+J+1,2)):NEXT:NEXT
30 A=PEEK(6):B=PEEK(7):FORI=0TO12:POKEVA
L("&HDD"+MID$("4E5D575B6165777B9FA381889
3",I+I+1,2)),B+(I<2)*(B-A)-(I>9)+1:NEXT
40 POKE&HDCFF,6:U=USR(0):END
50 DATA F3219AFD1100DE010500EDB03EC3329A
,FD214CDD229BFD06060E13CD47003ADF,F3320C
DEF610470E00CD4700FBAFCDD8,00B7CA2DDD3A0
CDE470E00CD4700F321,00DE119AFD010500EDB0
FBC9F3DB99E6,80C26FDD3E01D3993E8FD399DB9
947AF,D3993E8FD39978E601C275DDC3A4DD21
60 DATA E0DD220ADEAFD3993E90D3992A0ADE56
,0E9AAF0608ED51D39A3C10F914AF0608,ED51D3
9A3C10F9257E242C220ADED399,3E93D399210E0
039F9F1C1D1E1FBC900,,,,000204061012141620
22242630323436,404244465052545660626466
70727476
```

プログラマからひとこと

元T&T SOFT社員諸君

1992年9月18日午後9時56分、学校から帰宅した私の目の前に灰色の封筒があった。初投稿初採用の喜びを感じながらふと思った。MSX歴7年(MSXの電源が入ってたのは500時間程度)の私がわずか1日で作ったプログラムが採用されてもいいのだろうか。●さてここでMSX度チェックをしましょう。このプログラムを初めて見たとき、それがどうしたと思った人は超上級者またはゲームユーザー、なかなかやるなと思った人は上級者、512色あるか数えた人は中級者、ウソつけ! と思った人は初心者、そして10億色!? と思った人は超初心者です。●もーりー、腰抜かして小便ちびるな。イ遅漏君、これを読みながら(よだれ)たらすな。この7年間で去っていった元T&TSOFT社員諸君、元気か。今私は1人で寂しい。そして「(私と)家が近くてR高校に通っているカッコイイ男」とかいっているやつ、ありがとう。

T&T SOFT　大阪・18歳

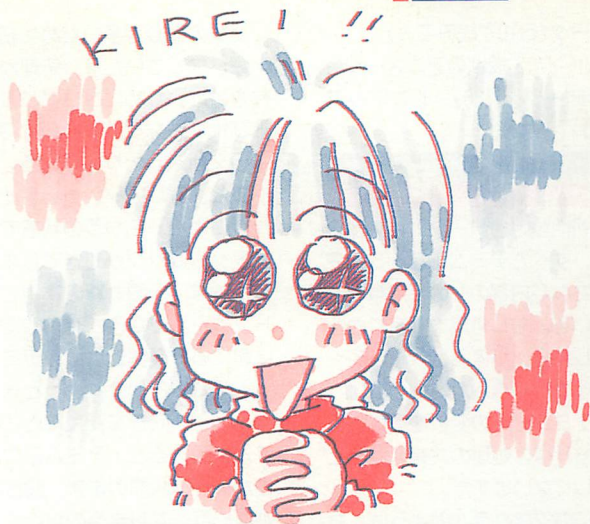
〈ファンダムニュース/読者アンケート10月号集計結果発表〉みんなが気になる10月号のファンダムBEST5! いきなり1位から発表。1位は悪魔となって村を襲いまくる『DELVINDUS』。2位は不気味なブロックを使ったパズルゲーム『NUCLEUS』。そして3位はわたしも燃えまくった『REAL VOLLEY』です。惜しくも4位だったのが4人でも遊べるすごろくタイプの『NEO』。5位は物理の教材ソフトになる『波動実験装置』でした。

表示が終わったときに発生する割りこみである。なお、垂直帰線割りこみというのは、画面の下端の表示が終わり、次の画面の表示を準備しているときに起こる割りこみで、タイマー割りこみに使われている。

VDPレジスタ＃0のビット4を1にセットしておくと、指定された走査線の表示終了時にVDPがCPUに対して割りこみをかける。ここで、&HFD9A番地を割りこみで処理させたいルーチンのアドレスに飛ぶように書き換えておけば、走査線割りこみができる。

かんたんに説明してしまったが、じっさいに使おうとする場合は、VDPに関する豊富な知識が必要となる。

この作品では、この割りこみを使ってパレットを次々に設定しなおすことで512色同時発色を実現している。興味のある人は、『MSX－Datapack』(アスキー)などを参考にして研究してほしい。また、読者からの要望が多ければ「新・マシン語の気持ち」で取り上げたい。

（馬場俊輔）

※この作品はA1GTでは正常に動作しません。

TEMIMU テミム

MSX MSX2/2+ RAM8K by 廣田裕介

▶遊び方は27ページ

変数の意味

テミム用変数

※以下はテミム1用の変数解説。テミム2用の変数は、変数名に付く数字が2になる

X1、Y1……テミムの座標

P1……スプライトパターン番号

R1……テミムの向き⇒0＝右向き、1＝左向き

K1……気絶カウンタ⇒0＝気絶していない、1～12＝気絶中

L1……体力

S1……スティック入力用

その他の変数

A、B、C、D、E、F……投げのアニメーション時のデータ読みこみ用⇒CとFはスプライトパターン番号用、その他は座標増分用

A$、B$……スプライトパターン定義用

G……バックドロップフラグ

I、J……ループ用

M……相手との距離⇒投げの種類判定時に使用

N……投げているテミムの番号

R……投げ終了時の気絶判定用⇒1なら気絶する

プログラム解説

●初期設定

10　画面初期化／タイトル表示／スプライトパターン定義／トリガー入力時の割りこみ先指定

20　変数設定／体力表示／トリガー入力時の割りこみ許可

●ゲームメイン

30　テミム1表示／投げ中なら行40へ分岐／気絶中なら行70へ分岐／テミム1移動

40　テミム2表示／投げ中なら行90、140へ分岐／気絶中なら行80へ分岐／テミム2移動

●テミム投げ入力

50～60　トリガー入力時の割りこみ禁止／各テミムの状態により投げデータ、フラグなど設定／もとの処理へ

●気絶中処理

70　テミム1気絶表示／回復判定／もとの処理へ

80　テミム2気絶表示／回復判定／もとの処理へ

●テミム1投げ処理

90　投げ終了なら行100へ／投げデータを読みこみ座標、スプライトパターン設定／行30へ

100～130　ダメージ表示／テミム2の体力減少・表示／テミム2の体力がなくなったら行190へ分岐／気絶判定処理／行30へ

●テミム2投げ処理

140　投げ終了なら行150へ／投げデータを読みこみ座標、スプライトパターン設定／行30へ

150～180　ダメージ表示／テミム1の体力減少・表示／テミム1の体力がなくなったら行200へ分岐／気絶判定処理／行30へ

●ゲームオーバー

190～200　勝敗表示

210　リプレイ

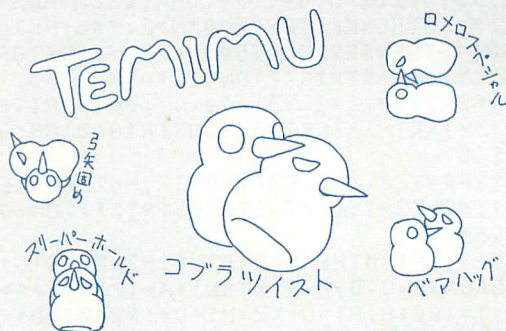
●データ

220～240　スプライトパターン

プログラマからひとこと

最後にささやさん！

初投稿で初採用だ／　などといった文を見て、何を言っていやがる／　と思っていたが、その気持ちが今わかりました。少しの自信とかなりの不安を持って出したわけですが、まさか採用とは笑いが止まらない思いです。MSXは中2のときから持っていたけど、プログラムをやや本格的に始めたのは高校卒業からです。しかし回りを見渡すと14歳とか12歳くらいの方が、マシン語なんかも使っちゃってオドロクばかりです。プログラムのほうですが、作ったのは2か月ほど前なので自分で見てもよくわかりません。しかしゴチャゴチャしてて見苦しいわ、連打しすぎると変なふうに投げる、おまけに2人用なのに2人でやったことがない／　でも投げてるように見えるでしょ？　最後にささやさん、アマチュアでグラフィックを追求してもしょうがないでしょ、要はアイデアです／　とオリジナリティのない作品の私が言っても、全然説得力がないっスね。

廣田裕介　熊本・18歳

●10月号ソフトプレゼント当選者　①『シムシティー』＝〈北海道〉陸井拓〈福島県〉根本由紀夫〈徳島県〉乾真紀／②『ブライ下巻完結編』＝〈岩手県〉田山啓介〈東京都〉田仲敦〈神奈川県〉奥田泰彦／③『SimpleASM』＝〈青森県〉中川原政人〈神奈川県〉佐藤公一〈愛知県〉松野聖史／④『夢二・浅草綺譚』＝〈岩手県〉神田俊充〈茨城県〉関山健一〈大阪府〉鳴尾篤彦

データ(行10で読みこみ)
250〜270　投げのアニメーションデータ(行100、140で読みこみ)

補　足

初期設定とデータ以外の部分は、すべてテミム1とテミム2でおなじ内容のものが用意されている。もし処理を共有できたとしたら、リストは大幅に短くなるのは明らかだ。

テミム関係の変数を配列にしておけば、処理の共有はさほど難しくないはずだ。

このプログラムのように、おなじ性格のデータを何セットか変数で持つ場合、配列を使ったほうが便利なことが多い。

変数の種類が多いために初期化がダブっていたり、処理が共有できないためにプログラムが飛び飛びになり、よけいなGOTO文があったりしている。

また、トリガー入力のタイミングにより、ふつうの状態でもバックドロップができてしまう。

これは、座標計算の途中でもトリガー割りこみが有効なために起こる。具体的には、テミム1とテミム2がすれ違うとき、テミム1が向きを変えたところで入力があると、テミム2の向きがもとの状態のまま、投げの処理に行ってしまうのだ。

行40と50の間にトリガー入力判定を置き、トリガーでの割りこみをやめたほうがよかったのではないだろうか。(MORO)

TEMIMU.FDZ

```
10 SCREEN1,1,0:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH30:LOCATE10,6:PRINT"<<TEMIMU>>":FORI=0TO17:A$="":READB$:FORJ=0TO7:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,1+J*2,2))):NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT:ONSTRIGGOSUB50,60
20 X1=100:X2=141:Y1=100:Y2=100:R1=0:R2=1:L1=10:L2=10:LOCATE8,8:PRINT"P1 10     P2 10":LOCATE12,10:PRINTSPC(6):STRIG(0)ON:STRIG(1)ON
30 PUTSPRITE1,(X1,Y1),10,P1+R1*8:ONNGOTO40,40:ONSGN(K1)GOTO70:S1=STICK(0):X1=X1+((S1=3)*(X1<240)-(S1=7)*(X1>0))*2:IFX1<X2THENR1=0:GOTO40ELSER1=1
40 PUTSPRITE2,(X2,Y2),15,P2+R2*8:ONNGOTO90,140:ONSGN(K2)GOTO80:S2=STICK(1):X2=X2+((S2=3)*(X2<240)-(S2=7)*(X2>0))*2:IFX1<X2THENR2=1:GOTO30ELSER2=0:GOTO30
50 STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:IFR1=R2THENRESTORE270:N=1:I=6:G=1:RETURNELSEM=ABS(X1-X2):IFM=13THENRESTORE260:N=1:I=6:RETURNELSEIFM=15THENRESTORE250:N=1:I=6:RETURNELSESTRIG(0)ON:STRIG(1)ON:RETURN
60 STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:IFR1=R2THENRESTORE270:N=2:I=6:G=1:RETURNELSEM=ABS(X1-X2):IFM=13THENRESTORE260:N=2:I=6:RETURNELSEIFM=15THENRESTORE250:N=2:I=6:RETURNELSESTRIG(0)ON:STRIG(1)ON:RETURN
70 PUTSPRITE0,(X1,93),10,17:PUTSPRITE0,(0,209):K1=K1-1:IFK1=0THENSTRIG(0)ON:GOTO40ELSE40
80 PUTSPRITE0,(X2,93),10,17:PUTSPRITE0,(0,209):K2=K2-1:IFK2=0THENSTRIG(1)ON:GOTO30ELSE30
90 I=I-1:IFI=0THENN=0:P1=0:P2=0:GOTO100:ELSEREADA,B,C,D,E,F:X1=X1+A*(R1=1)+A*-(R1=0):Y1=100+B:P1=C:X2=X1+D*(R2=0)+D*-(R2=1):Y2=100+E:P2=F:FORJ=0TO30:NEXT:GOTO30
100 FORJ=0TO10:NEXT:PUTSPRITE0,(X2,112),8,16:FORJ=0TO90:NEXT:PUTSPRITE0,(0,209):N=0:P1=0:P2=0:K2=0
110 L2=L2-1+2*(G=1):G=0:IFL2<0THENL2=0
120 LOCATE20,8:PRINTL2:ONL2+1GOTO190
130 R=INT(RND(-TIME)*5+1):IFR=1THENK2=12:STRIG(0)ON:GOTO30ELSESTRIG(0)ON:STRIG(1)ON:GOTO30
140 I=I-1:IFI=0THENN=0:P1=0:P2=0:GOTO150:ELSEREADA,B,C,D,E,F:X2=X2+A*(R2=1)+A*-(R2=0):Y2=100+B:P2=C:X1=X2+D*(R1=0)+D*-(R1=1):Y1=100+E:P1=F:FORJ=0TO30:NEXT:GOTO30
150 FORJ=0TO10:NEXT:PUTSPRITE0,(X1,112),8,16:FORJ=0TO90:NEXT:PUTSPRITE0,(0,209):N=0:P1=0:P2=0:K1=0
160 L1=L1-1+2*(G=1):G=0:IFL1<0THENL1=0
170 LOCATE10,8:PRINTL1:ONL1+1GOTO200
180 R=INT(RND(-TIME)*5+1):IFR=1THENK1=12:STRIG(1)ON:GOTO30ELSESTRIG(0)ON:STRIG(1)ON:GOTO30
190 LOCATE12,10:PRINT"P1のかち!":GOTO210
200 LOCATE12,10:PRINT"P2のかち!"
210 A$=INKEY$:IFA$="m"ORA$="M"THEN20ELSE210
220 DATA3864677CFEFEFE7C,0E1F79F9FE7D3C18,70FEFFF9F9FE7404,183C7CFEFF73132E,3E7F7F7F3EE6261C,183CBE7F9F9EF870,202E7F9F9FFF7F0E,74C8CEFF7F3E3C18
230 DATA1C26E63E7F7F7F3E,70F89E9F7FBE3C18,0E7FFF9F9F7F2E20,183C3E7FFFCEC874,7CFEFEFE7C676438,183C7DFEF9791F0E,0474FEF9F9FFFE70,2E1373FFFE7C3C18
240 DATA101C380800000000,248124000000000
250 DATA0,0,1,9,0,1,-4,0,0,9,-4,2,0,0,0,5,-12,3,-4,0,7,-9,-14,5,-4,0,6,-11,0,6
260 DATA0,0,1,13,0,2,-4,0,0,11,0,4,0,0,0,11,-8,6,4,0,1,15,-6,6,0,0,1,15,0,5
270 DATA0,0,1,-11,0,0,-4,0,0,-7,-8,7,0,0,0,-1,-12,6,-4,0,7,5,-12,5,-4,0,6,9,0,4
```


●10月号ソフトプレゼント当選者　⑤『スーパープロコレ1』=〈埼玉県〉初見一雄〈滋賀県〉宮内力〈山口県〉斉藤隆一／⑥『スーパープロコレ2』=〈愛知県〉岡本和也・西脇亮〈熊本県〉岡部成道／⑦『スーパープロコレ3』=〈山梨県〉斉藤創也〈京都府〉羽尾健〈長崎県〉川上信一

ブロックホール

MSX2/2+ VRAM64K by いまむら秀樹

▶遊び方は27ページ

変数の意味

A$……データ読みこみ用
A、B……カーソルの座標検出用
C……スコア
I、J……ループ用
K……どの白ブロックと重なったかの判定用カウンタ
M……時間用カウンタ⇨10になったらスコアと割りこみ間隔を更新して、また0になる
T……インターバル割りこみの間隔用
W……移動中の白ブロックの番号用⇨0なら移動中ではない
Z……USR関数呼び出し用

プログラム解説

●初期設定

5　画面初期化
10　マシン語領域確保／変数型宣言／USR関数定義／スプライトパターン定義／ワークエリア初期化
20　USR関数定義／カーソル、赤ブロック表示／マシン語書きこみ／インターバル割りこみ指定・許可

●ゲームメイン

30　カーソル移動(USR2)／左ボタン入力判定

●白ブロック移動

40　カーソルの座標検出／白ブロックを移動中か判定⇨【移動中なら】移動させる白ブロックの座標と表示更新(USR1)

●重なり判定

50　カーソルと現在判定中の白ブロックが重なっているか判定⇨重なっていればフラグ設定
60　判定する白ブロックの番号更新／まだ残っているか判定⇨【残っていれば】行50へ　【なければ】フラグ初期化／行30へ

●インターバル割りこみサブ

70　白ブロックを赤ブロックのほうへ移動(USR0)／カウンタ更新／スコア計算／インターバル割りこみの間隔更新

●ゲームオーバー判定

80　赤ブロックに白ブロックが完全に重なったか判定⇨【まだなら】もとの処理へ　【重なっていればゲームオーバー】メッセージ表示／リプレイ入力判定／もういちどRUNする

●データ

90～100　マシン語データ(行20で読みこみ)

マシン語解説

●USR
D810～D844
白ブロックを赤ブロックのほうに移動し、もし完全に重なった白ブロックがなければスプライトを表示する。あればBASICへもどる

D8C9～D8D0
座標の重なり処理

●USR1
D845～D858
白ブロックの仮想スプライト属性テーブルをVRAMに転送⇨白ブロックの表示

●USR2
D859～D8C8
ポート②のマウスの状態を読みカーソルのスプライトを移動

●ワークエリア
D700～D727
各白ブロックの仮想スプライト属性テーブル(4バイト×10個)

D800
赤ブロックに白ブロックが完全に重なったかのフラグ⇨0＝重なっていない、1＝重なった

補　足

この作品では画面の色などを設定していなかったので、背景色が青の状態でRUNするとカーソルが見えずゲームにならないなどの問題点があったため、行5として画面初期化の部分を追加した。

マシン語ではマウスの入力とスプライトの移動を行っているのだが、短いわりにすべて絶対アドレス指定のジャンプ命令を使っているところや、Aレジスタに定数を設定するだけのサブルーチンなど、あまり感心できない。あるいは、ハンドアセンブルして組んだためかも知れないが、このような組み方をしていると遠からずひどいめにあうので精進しよう。

(MORO)

プログラマからひとこと　感激しています

初採用です(のせちゃえに2回載ったことはありますが)。初投稿から2年半、そして10数本のボツ(もっとあったかもしれない)。やっと届いた灰色の封筒に感激しています。現在次号に向けて(1月号かな?)何本か作っています。採用されていなかったら、笑ってやってください。

いまむら秀樹　北海道・19歳

まいったな～
絵苦手なんだよな～

```
BLCKHOLE.FDZ

5 COLOR15,0,0:SCREEN1,0:KEYOFF:WIDTH29
10 CLEAR200,&HD6FF:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HD8
10:DEFUSR1=&HD845:J=128:FORI=0TO7:VPOKE&
H3800+I,J:J=J¥2:VPOKE&H3808+I,255:NEXT:F
ORI=0TO9:POKE&HD702+I*4,1:POKE&HD703+I*4
,15:POKE&HD701+I*4,I*24:POKE&HD700+I*4,(
IMOD2)*136+RND(1)*40:NEXT
20 DEFUSR2=&HD859:T=30:PUTSPRITE0,(124,9
2),4,0:PUTSPRITE11,(124,92),8,1:FORJ=0TO
1:READA$:FORI=0TO97:POKE&HD810+J*98+I,VA
L("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXTI,J:INTERVA
LON:ONINTERVAL=TGOSUB70
30 Z=USR2(0):IFSTRIG(2)=0THENW=0:GOTO30
40 A=VPEEK(&H1B01):B=VPEEK(&H1B00):IFW=0
THENK=0ELSEPOKE&HD6FD+W*4,A:POKE&HD6FC+W
*4,B:Z=USR1(0):GOTO30
50 IFABS(A-PEEK(&HD701+K*4))<8ANDABS(B-P
EEK(&HD700+K*4))<8THENW=K+1:GOTO30
60 K=K+1:IFK<10THEN50ELSEW=0:GOTO30
70 Z=USR(0):M=M+1:IFM>9THENM=0:T=T-1:C=C
+1:LOCATE0,0:PRINTC:IFT<8THENT=8ELSEONIN
TERVAL=TGOSUB70
80 IFPEEK(&HD800)=0THENRETURNELSELOCATE1
0,10:PRINT"GAME OVER":IFSTRIG(0)+STRIG(2
)=0THEN80ELSERUN
90 DATA"AF3200D8060AC50516007887876F26D7
7EFE5CCAC9D8DA51D83D77237EFE7CCACDD8DA55
D83D77C17AFE02C243D83E023200D810D12100D7
11041B012800C35C003CC32AD83CC336D83E10CD
DB003E11CDDB004F21011BCD4A004779FE80D27D
D880
100 DATA"DCC0D8FEF0D4C0D8C38CD83EFF993C4
F7899DCC6D8FE10DCC6D8CD4D003E12CDDB004F2
1001BCD4A004779FE80D2AED880DCC3D8FEB0D4C
3D8C3BDD83EFF993C4F7899DCC6D8FE10DCC6D8C
34D003EF0C93EB0C93E10C914C32AD814C336D88
802AF
```

当選者発表　●10月号FFBプレゼント当選者　①『ドラクエV』のレポート用紙＝<岐阜県>國定尚夫<静岡県>杉山廣<愛知県>桜井昭成<京都府>得光隆司<大阪府>久米井邦貴・島田敏秀・森脇智宏<兵庫県>鍋谷修平<和歌山県>西岡宏<愛媛県>渡部伸

氷をつくろう

MSX 2/2+ VRAM64K by KPC

▶遊び方は28ページ

変数の意味

グラフィック座標

X、Y……トレイの座標

その他の変数

A……マウス入力用／水の量更新・判定用
A$……メッセージ表示用
G……蛇口の水の色切り換え用
I、J、K……ループ用
L(n, m)……左からn、上からmの穴の水の量
M、N……水が入る穴の位置⇨左からM、上からNの穴に入る
O……効果音のレベル
P……スコア計算用

プログラム解説

1 トレイ作成
●画面の色設定●画面モード設定●変数を整数型に宣言●グラフィック画面をファイルとして開く⇨グラフィック画面への文字出力準備●アクティブページを1に切り換え●画面消去●トレイの下地描画●トレイの穴作画用ループ開始▷グラデーション用ループ開始▷パレット切り換え、トレイの穴描画◁◁各ループ閉じ●アクティブページを0に切り換え●PSGレジスタ設定●タイマー初期化

2 水を入れろ
●効果音●マウス入力●トレイの座標計算・調整●画面消去●トレイ表示(行7を呼び出す)●蛇口の水表示●ゲーム終了判定⇨【15秒以上たったら】行5へ飛ぶ　【まだなら】トレイに水が入るか判定⇨【入らないなら】行2へ飛ぶ

3 水がたまる
●水が入る穴計算●その穴の水の量更新●アクティブページを1に切り換え●トレイの表示更新●アクティブページを0に切り換え●水があふれたか判定⇨【まだなら】行2へ飛ぶ

4 ゲームオーバー
●トレイ表示●ゲームオーバーメッセージ設定●効果音のレベル設定●行6へ飛ぶ

5 クリア
●スコア設定●スコア計算用ループ開始▷スコア計算◁計算用ループ閉じ●クリアメッセージ設定●効果音レベル設定

6 リプレイ
●PSGレジスタ設定●効果音●メッセージ枠表示●メッセージ表示●左ボタン入力待ち●もういちどRUNする

7 トレイ表示サブ
●トレイの元絵をページ1から複写して表示●もとの処理にもどる

(MORO)

ICEMAKER.FDZ

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5:DEFINTA-Z:OPEN"GRP
:"AS1:SETPAGE,1:CLS:LINE(0,0)-(146,50),1
5,BF:FORI=0TO5:FORJ=0TO1:FORK=0TO3:COLOR
=(K+1,6-K,6-K,6-K):LINE(I*24+K*2+2,J*24+
K*2+2)-(I*24-K*2+24,J*24-K*2+24),K+1,BF:
NEXTK,J,I:SETPAGE,0:SOUND7,1:TIME=0
2 SOUND8,12:A=PAD(12):X=X+PAD(13):Y=Y+PA
D(14):X=X*-(X>0)+(X>110)*(X-110):Y=Y*-(Y
>0)+(Y>162)*(Y-162):CLS:GOSUB7:G=1-G:CIR
CLE(124,96),5,G*2+5:IFTIME>900THEN5ELSEI
FPOINT(124,96)=0THEN2
3 M=(124-X)¥24:N=-(Y<72):A=L(M,N):A=A+1:
L(M,N)=A:SETPAGE,1:LINE(M*24-A*2+10,N*24
-A*2+10)-(M*24+A*2+16,N*24+A*2+16),5,BF:
SETPAGE,0:IFA<5THEN2
4 GOSUB7:A$="ありゃまー しっぱい":O=3:GOTO6
5 P=4:FORI=0TO5:FORJ=0TO1:P=P+L(I,J)*2:N
EXTJ,I:A$="SC"+STR$(P)+"/100":O=6
6 SOUND7,0:PLAY"V15O=O;L16GEFABGEDC":LIN
E(74,90)-(178,103),12,BF:FORI=0TO1:COLOR
I*9+6:PRESET(84-I,94-I),,TPSET:PRINT#1,A
$:NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(1):NEXT:RUN
7 COPY(0,0)-(146,50),1TO(X,Y),0:RETURN
```

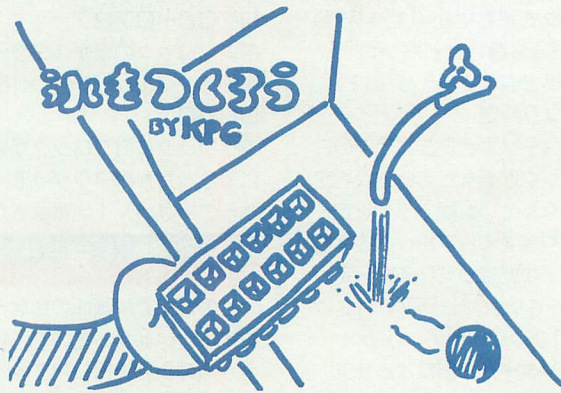
プログラマからひとこと

マウスはいい

ファンダム6度目の登場。そろそろ名前覚えてくれました？　★このゲームでマウスを使うゲームは2つめ。僕は何かとマウスを使うゲームのアイデアを思いつく。またマウスのゲームを送るつもり。載るかどうかは別にして★あ～～眠い★SF II＆SF II'は最高(9月18日現在)★しっかし、ここに書く文章は約2か月後に公開するわけだから、約2か月のことを考えて書かなくては……。世の中は刻々変動している……。ばからしー★では、これにて。KPCでした。

KPC　福井・15歳

当選者発表

●10月号FFBプレゼント当選者　②『ストII』のテレカ＝〈東京都〉深町卓矢〈香川県〉山下浩司／③『ピンクソックス・ギャルズ』のTシャツ＝〈栃木県〉福田潤一〈愛知県〉水谷文泰〈大阪府〉藤原覚〈鳥取県〉渡崇行

JUMP BALL

ジャンプ・ボール

MSX 2/2+ VRAM64K by 村林恒

▶遊び方は28ページ

変数の意味

スプライト座標

X1、X2、Y1、Y2……プレイヤー1、2の座標

その他の変数

D1、D2……プレイヤー1、2のX座標増分⇒×8して使用
I……汎用
J1、J2……プレイヤー1、2のジャンプフラグ⇒0＝ジャンプしていない、1＝ジャンプ中
P1、P2……プレイヤー1、2の体力
S1、S2……プレイヤー1、2のスティック入力用
U1、U2……プレイヤー1、2のY座標増分
W……勝者のプレイヤー番号

プログラム解説

10〜20　初期化
10　スプライトサイズ設定／色設定／整数型宣言／1行の表示文字数設定／ファンクションキーの表示禁止／スプライトパターン設定／カラーテーブル設定
20　画面クリア／ゲーム画面の表示／各変数の初期化／効果音／体力表示サブの呼び出し／スプライト割り込みの設定

30〜110　メイン処理
30　スプライト割り込み許可／スティック入力
40　プレイヤーのX座標設定
50〜60 画面両端での跳ね返り
70〜80　ジャンプ
90〜100　ジャンプ中および着地
110　プレイヤー表示(処理後は行30へ)

120　体力表示サブ

130〜190　割り込みサブ
130　スプライト割り込み禁止／画面色を変える／効果音
140　プレイヤーのY座標を比較し、下にいる方のプレイヤーの体力を減らす
150　プレイヤーのX座標増分反転／体力表示サブの呼び出し／プレイヤー表示
160　画面色を戻す／【まだ勝負がついていなければ】もとの処理に戻る
170　勝者の判定
180　メッセージ表示
190　リプレイ待ち

補　足

行130以降の割り込みサブについて、行190のELSE20をELSERETURN20と直した。GOSUB文でサブルーチンを呼び出した場合、RETURN文で戻らないとフリーエリア領域をどんどん減らすことになり「Out of memory」が出ることがある。注意しよう。(にい)

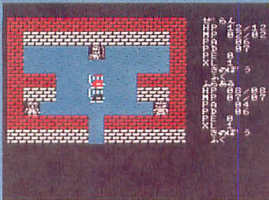
プログラマからひとこと
オマケでのせてもらおう

2か月連続3度目の採用となりまして、そろそろ私の名前を覚えてくれた方もいるかな、などと有頂天になっている村林です。ところで、私の家は青森市の三内という所にありまして、家の近くには、保育園、建築機械を修理する工場、子供の集まる家がありまして、これを書いている今現在も、保育園のガキの騒ぐ声とトラックの騒音が同時に私を襲ってきているという苦しい状況であります。さて、ゲームについてですが、これも前の2作同様オマケで送ったものなので、私のプログラムはメインで送ったものよりオマケで送ったもののほうがおもしろいのではないか、と思っております。現在はネタ切れ状態ですがこれからもオマケでのせてもらおうと思っておりますのでよろしく。

村林恒　青森・15歳

こんなのばっかり‥‥

JUMPBALL.FDZ

```
10 SCREEN1,1:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:WIDTH
30:KEYOFF:FORI=0TO15:VPOKE14336+I,VAL("&
H"+MID$("3C7EF5F5F5FF7E3C3C7EAFAFAFFF7E3
C",I*2+1,2)):NEXT:VPOKE8204,51
20 CLS:LOCATE0,20:PRINTSTRING$(30,96):X1
=8:Y1=143:X2=232:Y2=Y1:U1=0:U2=0:D1=1:D2
=-1:J1=0:J2=0:P1=10:P2=10:BEEP:SOUND8,16
:SOUND12,9:GOSUB120:ONSPRITEGOSUB130
30 SPRITEON:S1=STICK(0):S2=STICK(1)
40 X1=X1+8*D1:X2=X2+8*D2
50 IFX1=8ORX1=232THEND1=-D1
60 IFX2=8ORX2=232THEND2=-D2
70 IFJ1=0AND(S1=1ORS1=5)THENJ1=1:SOUND0,
150:SOUND13,0:IFS1=1THENU1=-8ELSEU1=-6
80 IFJ2=0AND(S2=1ORS2=5)THENJ2=1:SOUND0,
200:SOUND13,0:IFS2=1THENU2=-8ELSEU2=-6
90 IFJ1=1THENY1=Y1+U1:U1=U1+1:IFY1>143TH
ENY1=143:J1=0
100 IFJ2=1THENY2=Y2+U2:U2=U2+1:IFY2>143T
HENY2=143:J2=0
110 PUTSPRITE0,(X1,Y1),5,-(D1=-1):PUTSPR
ITE1,(X2,Y2),10,-(D2=-1):GOTO30
120 LOCATE0,0:PRINT"1PLAYER";P1:LOCATE0,
1:PRINT"2PLAYER";P2:RETURN
130 SPRITEOFF:COLOR=(1,4,1,1):SOUND0,70:
SOUND13,0
140 IFY1<Y2THENP2=P2-1ELSEIFY1>Y2THENP1=
P1-1
150 D1=-D1:D2=-D2:GOSUB120:X1=X1+24*D1:X
2=X2+24*D2:PUTSPRITE0,(X1,Y1),5,-(D1=-1)
:PUTSPRITE1,(X2,Y2),10,-(D2=-1)
160 COLOR=NEW:IFP1<>0ANDP2<>0THENRETURN
170 IFP1=0THENW=2ELSEW=1
180 LOCATE8,7:PRINTW;"PLAYER WIN!":LOCAT
E10,11:PRINT"PUSH RETURN"
190 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN190ELSERETURN2
0
```

シャドウヒーローズ

MSX2/2+ VRAM64K by いまむら秀樹

▶遊び方は29ページ

変数の意味

主人公のパラメータ

※添字nの配列では、とくに断りのない場合、n＝0のとき、ぜらん関係、n＝1のとき、ふらある関係に使用される。

A(n)……攻撃力
D(n)……防御力
E(n)……経験値
GL……金
H(n)……体力
L(n)……レベル
M(n)……魔力
MH(n)……体力の最大値
MM(n)……魔力の最大値
P(n)……プログラム内のキャラクタ判別用：P(0)＝1(ぜらん)、P(1)＝2(ふらある)
P$(n)……名前
PO……薬の数

その他の変数

EH(n)……敵の体力
EN(n)……敵の種類
KS……敵の数
MU……BGMの番号

プログラム解説

※リスト1が各種の設定をおこなう起動プログラムで、リスト2が実際にゲームの進行をコントロールするメインプログラム。リスト1を実行すると、リスト2を自動的に読みこみ、実行する。

リスト1 SETSH.FDZ

10 初期設定／太文字処理
20 マシン語データ読みこみ
30 VRAMにBGMデータを書きこむ
40 マシン語書きこみ
50 マップ、太文字データ書きこみ
60 リスト2をロードしてRUNする
70〜590 データ

リスト2 SH.BAS

10 初期設定
20 色設定
30 USR関数設定
40 画面表示
■メイン処理
50 ステータス表示
60 BGM演奏
70 仲間の位置計算
80 マップ表示
90〜100 キャラクタ表示・移動
110〜200 イベントなどの処理
■サブルーチン
210 主人公のパターン反転
220 ステータス表示
230〜240 体力表示
250 キーバッファクリア
260〜270 メッセージ表示(ウエイトあり)
280 メッセージ表示(ウエイトなし)
290 スプライト消去
300 ウエイト
310 コマンド消去
320 メッセージ消去
330 画面消去
340 所持金表示
350 ウエイト
360 キャラクタ表示
370 キー入力
380 コマンド選択
390〜400 プレイヤー選択
410〜420 敵選択
430 移動中のコマンド
440〜450 セーブ
460〜470 ロード
480〜550 魔法
560〜570 薬使用
580 攻撃
590 経験値と金をふやす
600 攻撃
610 ダメージ受け
620 ダメージポイント表示
630 攻撃力決定
640 ダメージを与える
650 回復
660〜770 イベント
780〜790 エンディング
800〜830 店での買い物
■戦闘
840〜850 敵の設定
860 敵出現
870 戦闘でのコマンド
880 攻撃
890 薬の使用
900 魔法
910 逃げる
920 敵のグラフィック表示
930 敵の名前表示
940 攻撃
950〜1000 敵の特殊攻撃
1010〜1030 攻撃を受けるメッセージ表示／気絶
1040〜1050 レベルアップ
1060 能力値アップ
1070 YES／NO選択
1080 BGMスタート
1090 BGMストップ
■データ
1100 武器データ
1110 敵データ
1120 スプライトデータ

マシン語解説

D400〜D41F
BGM演奏ルーチン
D420〜D42B USR5
BGMストップ
D817〜D878 USRØ
マップ表示
D879〜D8DE USR1
敵キャラ表示
D8DF〜D8FB USR2
マップ消去
D8FC〜D91Ø USR3
VRAMからデータを&HD6ØØにコピーして演奏開始
D911〜D92E USR4
文字のスクロール
D92F〜D939 USR6
画面一時保存
D93A〜D945 USR7
画面をマップ画面にもどす

(おさだ)

※このプログラムは2本ともBASICプログラムです。リストは掲載していません。

プログラマからひとこと　MSXを盛り上げよう

2度目の採用です。ここでちょっと宣伝させてもらいますね。MSX2用に、自作ゲーム、連載小説、投稿コーナー等を集めた隔月刊ディスクマガジンを発行しています。欲しいぞ〜って方は以下の住所に2DDディスクと72円切手を貼った返信用封筒、住所・氏名・使用機種を書いた紙を同封して送ってください(お金はいりませんよ)。さあみんなでMSXを盛り上げよう。最後にBGM担当のBandanaさんに感謝〃

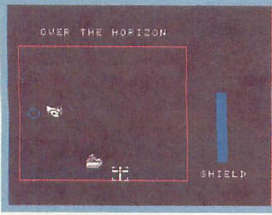
いまむら秀樹　北海道・19歳

〒001
札幌市 北区 新琴似
8条12丁目5-36
いまむら 秀樹 方
「NVマガジン1号」係
まで

OVER THE HORIZON

オーバー・ザ・ホライゾン

MSX MSX2/2+ RAM16K by プキーチ・SOFT

▶遊び方は30ページ

変数の意味

スプライト座標

A……空母のX座標／一時変数／ループカウンタ
A(n)、B(n)……敵弾(空中砲・敵機を含む)の位置
A0……空中砲・敵機のX座標／一時変数
A1……敵機速度X成分／空中砲発射待ちカウンタ
B0……空中砲・敵機のY座標／ループカウンタ
B1……敵機速度Y成分／弾発射待ちカウンタ
C(n)、D(n)……敵弾(敵機を含む)の速度
X、Y……自機の位置
XX……照準のX座標

グラフィック座標

SI……シールドのグラフ上端Y座標−10

その他の変数

A$、B$……一時変数
B……ループカウンタ／一時変数
I……ループカウンタ
K……空母への命中数
S……ステージ番号
S1……空母の左方向の速度
S2……敵弾の速度比

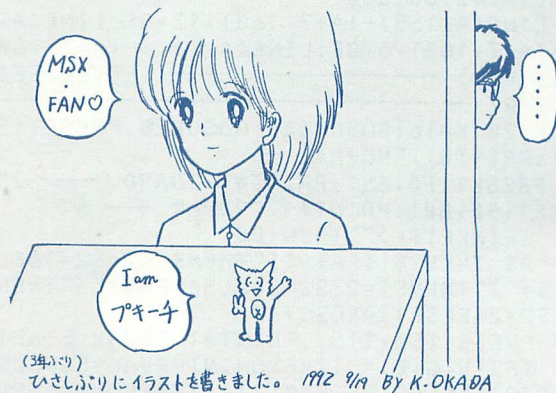
プログラム解説

10、30〜50 プログラム初期化
10 画面初期化／整数型宣言／スプライトパターン定義／ゲームエリア枠の表示
30 文字表示
40 トリガー割り込み定義／PLAY初期化
50 星表示
20 ゲームエリア枠の表示サブ
60、80〜160 ゲーム初期化
60 滑走路表示／照準表示初期化／変数初期化
80〜110 変数初期化／自機・照準表示／レベル選択
120〜130 トリガー待ち(インターバル割り込み定義)
140 シールド表示
150〜160 離陸／変数初期化
70 滑走路表示サブ
170〜180 空母撃沈時の処理
190〜230 ステージ初期化
190〜210 効果音／インターバル割り込み許可／トリガー割り込み許可／星の移動／効果音
220 敵弾のパラメータクリア／空母表示
230 変数初期化／ステージ更新／ステージ4・5の変数初期化
240〜310 メインループ
240〜260 効果音／空母移動／ステージ番号による分岐
270 ステージ4の空中砲の発射
280〜310 敵弾の移動(エリア外判定・あたり判定を含む)
320〜420 弾の発射(パラメータ初期化)
320 ステージ番号による分岐
330 ステージ1
340〜360 ステージ2
370 弾の初期位置を空母と同じにする
380 ステージ3
390 ステージ4
400 ステージ5
410 弾の速度設定
420 弾のパラメータクリアサブ
430〜470 ステージ5(敵機の移動／エリア外判定／爆発／敵機表示／あたり判定／ループ初期化)
480 実行されないGOTO文
490〜610 インターバル割り込みサブ
490 キーボードのとき、STICK関数による分岐
500 ジョイスティックのとき、STICK関数による分岐
510〜580 自機の座標変更
590 自機の座標限界判定(エリア内の空間のカラーコードは1、エリア外の黒のカラーコードは0)
600〜610 自機・照準の表示→スプライトアトリビュートテーブルのカラーコードのビット7はECと呼ばれ、この値が1のとき、スプライトは左に32ドット移動される。本プログラムでは、照準がPUT SPRITE文で表示されるのは行60のみで、ここでX座標が−32になっているため、以後、ECは1のまま。したがって、スプライトアトリビュートテーブルのX座標から32を引いたものが真のX座標となる
620〜640 トリガー割り込みサブ(射撃／命中判定／撃沈判定／射撃線消去)
650〜660 撃たれたときの処理
670〜680 ゲームオーバー
690〜740 ゲームクリア
750 効果音サブ(離着陸時)
760 効果音サブ(戦闘中)
770〜780 効果音データ
790〜800 スプライトパターン定義サブ
810〜890 スプライトパターンデータ

プログラマからひとこと

とても不思議

初めまして、プキーチ・SOFTです。初投稿で初採用でとても嬉しいのですが、いっしょに送った「ネコバレー」はどうしたのでしょう? こちらのほうが百倍はおもしろいはずなのに……。自分でいうのはなんですが今回採用されたこのゲームは自機はとろいし敵も空母しかないし、あまりおもしろくないと思うのですが……。とても不思議です。私はMSX・ファンを今年の8月号から買い始めました。ディスクが毎月付録なんてすごいですね(知っていたらもっと前から買っていたのに)。これからもゲームとか作って投稿しようと思いますのでよろしくお願いします。

プキーチ・SOFT 広島・25歳

修　正

星が滑走路と重なることがあるのを直した(行50)。

照準がエリア外となるとき、画面右端に照準の左端が表示されるのを直した(行60、600、610)。

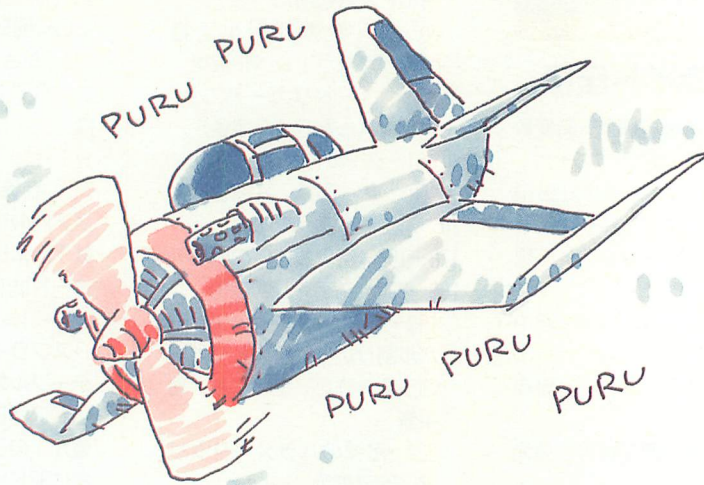
「マニア向け」で、はじめから自機を左端に置いておくとエラーストップするのを直した(行250)。

自機も空母も右端にいるとき、空中砲発射によってゲームエリア枠が消されるのを直した(行590——自機の右方限界座標の設定による)。

補　足

注釈が多いのはとてもよいが、前の行の終わりに次行以降についての注釈を書くのは混乱の元になる。

また、やたらに不要なGOTO文があるのも気になる。変数やプログラムの流れをもっと整理してほしい。

(ANTARES)

HORIZON.FDZ

```
10 COLOR15,Ø,1:SCREEN2,2,Ø:DEFINTA-Z:OPE
N"GRP:"AS#1:GOSUB8ØØ:GOSUB2Ø:GOTO3Ø
20 LINE(7,29)-(176,181),13,B:LINE(8,3Ø)-
(175,154),1,BF:RETURN
30 PRESET(3Ø,1Ø):PRINT#1,"OVER THE HORIZ
ON":PRESET(19Ø,17Ø):PRINT#1,"SHIELD"
40 ONSTRIGGOSUB62Ø,62Ø:PLAY"T255V15"
50 FORI=7TO31:PUTSPRITEI,(RND(1)*15Ø+8,R
ND(1)*11Ø+29),4,5:NEXT
60 FORA=168TO8STEP-8:GOSUB7Ø:NEXT:PUTSPR
ITEØ,(Ø,2Ø9),15,Ø:PUTSPRITE5,(-32,165),1
Ø,8:Y=142:GOTO8Ø
70 LINE(A,155)-(A+7,16Ø),12,BF:LINE(A,16
1)-(A+7,18Ø),6,BF:LINE(A,161)-(A+7,18Ø),
1:RETURN:'———————————— (LEVEL SET)
& START ————————————————————
80 K=2Ø:X=16:GOSUB6ØØ:GOSUB2Ø:PRESET(5Ø,
5Ø):PRINT#1,"NORMAL —— 1"
90 PRESET(5Ø,65):PRINT#1,"HARD ——— 2":P
RESET(5Ø,8Ø):PRINT#1,"ﾏﾆｱむけ ——— 3"
100 IFINKEY$<>""THEN1ØØ
110 A$=INKEY$:IFA$="1"THENS1=2:S2=16ELSE
IFA$="2"THENS1=2:S2=24ELSEIFA$="3"THENS1
=5:S2=24ELSE11ØELSE11Ø
120 PRESET(5Ø,115):PRINT#1,"PUSH START"
130 IFSTRIG(Ø)=-1THENONINTERVAL=8GOSUB49
Ø:GOTO14ØELSEIFSTRIG(1)=-1THENONINTERVAL
=8GOSUB5ØØ:GOTO14ØELSE13ØELSE13Ø
140 PLAY"O7G64":GOSUB2Ø:GOSUB75Ø:LINE(2Ø
6,7Ø)-(216,159),12,BF
150 FORA=168TO8STEP-8:LINE(A,155)-(A+7,1
66),1,BF:LINE(A,167)-(A+7,18Ø),4,BF
160 X=X+SGN(76-X)*3:Y=Y+SGN(88-Y)*3:GOSU
B6ØØ:FORBØ=ØTO1ØØ:NEXT:NEXT:S=Ø:SI=6Ø:GO
TO2ØØ:'————————————— (TEKI BAKUHAT
U) ———————————————————————————
170 PUTSPRITE6,(Ø,2Ø9):IFS=4THENLINE(A+8
,15Ø)-(AØ,BØ),1
180 FORB=ØTO4:FORI=1TO3:PUTSPRITEI,(RND(
1)*2Ø-1Ø+A,RND(1)*2Ø+14Ø),6,4:PLAY"O2D64
":NEXT:NEXT:FORI=1TO4:PUTSPRITEI,(Ø,2Ø9)
:NEXT:IFS=5THEN7ØØ
190 '————————————————— (HOSI MOVE &
SYOKIHENSU SET) ——————————————
200 GOSUB76Ø:INTERVALON:STRIG(Ø)ON:STRIG
(1)ON:FORB=ØTO5:FORI=7TO31:A=VPEEK(&H1BØ
1+I*4):A=A-8:IFA<8THENA=16Ø
210 SOUND1Ø,16:VPOKE&H1BØ1+I*4,A:NEXT:NE
XT:GOSUB76Ø:FORI=ØTO2ØØ:SOUND1Ø,16:NEXT
220 FORI=ØTO2:PUTSPRITEI+1,(Ø,2Ø9),12,1:
GOSUB42Ø:NEXT:PUTSPRITE4,(7,15Ø),14,2
230 K=Ø:A=4:S=S+1:IFS=4THENAØ=9:BØ=151:A
1=1ØELSEIFS=5THENAØ=5:BØ=15Ø:A1=Ø:B1=Ø
240 '—————————————————— MAIN (FUNE M
OVE) —————————————————————————
250 SOUND1Ø,16:IFA<XTHENA=A+6ELSEA=A-S1:
IF A<Ø THEN A=Ø
260 VPOKE&H1B11,A:ONSGOTO28Ø,28Ø,28Ø,27Ø
,43Ø:GOTO28Ø
270 A1=A1+1:IFA1>1ØTHENA1=Ø:PUTSPRITE6,(
Ø,2Ø9):LINE(AØ,BØ)-(A+8,15Ø),6:LINE(AØ,B
Ø)-(A+8,15Ø),1:AØ=RND(1)*1ØØ+3Ø:BØ=RND(1
)*1ØØ+4Ø:PLAY"O8A64D43":LINE(A+8,15Ø)-(A
Ø,BØ),6:PUTSPRITE6,(AØ-8,BØ-8),6,3:LINE(
A+8,15Ø)-(AØ,BØ),1
```

```
280 FORI=0TO2:GOTO290:'―――――――― (TEKI
TAMA MOVE) ―――――――――――――――――――
290 A(I)=A(I)+C(I):B(I)=B(I)+D(I):IFPOIN
T(A(I)+8,B(I)+8)<1THENGOSUB320
300 PUTSPRITEI+1,(A(I),B(I)):IFABS(X-A(I
))<12ANDABS(Y-B(I))<12THENPUTSPRITEI+1,(
0,209):GOSUB660:GOSUB320:A(I)=A(I)-C(I):
B(I)=B(I)-D(I)
310 NEXT:GOTO250:'―――――――――― (TEKI
TAMA HENSU SET) ―――――――――――――――――
320 ONSGOTO330,340,380,390,400
330 IFI>0THEN420ELSE370
340 B1=B1+1:IFB1<20THEN420ELSEB1=0:A(0)=
A:B(0)=150:A0=I:I=0:GOSUB410:I=A0
350 :A(1)=A:B(1)=150:C(1)=(-D(0)+C(0))/5
*3:D(1)=(C(0)+D(0))/5*3
360 A(2)=A:B(2)=150:C(2)=(D(0)+C(0))/5*3
:D(2)=(-C(0)+D(0))/5*3:RETURN
370 A(I)=A:B(I)=150:GOTO410
380 B1=B1+1:IFB1>3THENB1=0:GOTO370ELSE42
0
390 B1=B1+1:IFB1>2THENB1=0:A(I)=A0-8:B(I
)=B0-8:GOTO410ELSE420
400 IFI=0THEN370ELSEA(I)=A0+A1:B(I)=B0+B
1
410 B=ABS(X-A(I))+ABS(Y-B(I))+1:C(I)=(X-
A(I))*S2/B:D(I)=(Y-B(I))*S2/B:PLAY"O8B64
":RETURN
420 B(I)=209:C(I)=0:D(I)=0:RETURN:'―――
―― STAGE5 (HIKOUKI MOVE) ――――――――――
430 B=SGN(X-A0):A1=A1+B:A0=A0+A1+B:B=SGN
(Y-B0):B1=B1+B:B0=B0+B1+B
440 IFPOINT(A0+8,B0+8)<1THENPUTSPRITE3,(
A0-A1,B0-B1),10,4:A1=0:B1=2:A0=A:B0=150:
GOTO470
450 IFA1>0THENB=6ELSEB=7
460 PUTSPRITE3,(A0,B0),7,B:IFABS(X-A0)<1
2ANDABS(Y-B0)<12THENGOSUB660
470 FORI=0TO1:GOTO290
480 GOTO250 '―――――――――――――――― (MYS
ENTOUKI MOVE) ――――――――――――――――――
490 ONSTICK(0)GOTO510,520,530,540,550,56
0,570,580:GOTO590
500 ONSTICK(1)GOTO510,520,530,540,550,56
0,570,580:GOTO590
510 Y=Y-6:GOTO590
520 X=X+6:Y=Y-6:GOTO590
530 X=X+6:GOTO590
540 X=X+6:Y=Y+6:GOTO590
550 Y=Y+6:GOTO590
560 X=X-6:Y=Y+6:GOTO590
570 X=X-6:GOTO590
580 X=X-6:Y=Y-6:GOTO590
590 IFPOINT(X+8,Y+8)<>1 OR X>165 THENX=V
PEEK(&H1B01):Y=VPEEK(&H1B00)
600 PUTSPRITE0,(X,Y):XX=X+160-Y:IFXX>160
THENVPOKE&H1B15,0:RETURN
610 VPOKE&H1B15,XX+32:RETURN:'――――――
―― (SHOT HANTEI) ――――――――――――――
620 IFTIME<18ORXX>165THENRETURNELSEINTER
VALOFF:X=VPEEK(&H1B01):LINE(X+12,Y+8)-(X
X+8,165),6:PLAY"O8C64":IFK=20THENSOUND10
,16:GOTO640
630 IFABS(A-XX)<18THENPLAY"o7A64D64":K=K
+1:IFK>9THENK=20:GOSUB640:RETURN170
640 LINE(X+12,Y+8)-(XX+8,165),1:VPOKE&H1
B03,15:INTERVALON:TIME=0:RETURN
650 '―――――――――――――――――― (MY DAMEGE & G
AME OVER) ―――――――――――――――――――――
660 PLAY"O2D64":VPOKE&H1B03,6:SI=SI+10:I
FSI>150THENRETURN670ELSELINE(206,SI)-(21
6,SI+9),1,BF:VPOKE&H1B03,15:RETURN
670 INTERVALOFF:STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:
PUTSPRITE0,(X,Y),6,4
680 PRESET(60,90):PRINT#1,"GAME OVER":FO
RI=0TO3000:NEXT:FORI=0TO6:PUTSPRITEI,(0,
209):NEXT:GOTO60
690 '――――――――――――――――――――――― (GAME CLE
AR!) ――――――――――――――――――――――――――
700 INTERVALOFF:STRIG(0)OFF:STRIG(1)OFF:
FORI=0TO3000:NEXT:GOSUB750
710 FORA=168TO8STEP-8:GOSUB70:FORB=0TO3:
X=X+SGN(150-X)*2:Y=Y+SGN(142-Y)*2:GOSUB6
00:NEXT:NEXT:PLAY"O8D32A20F2"
720 PRESET(30,60):PRINT#1,"YOU RETURNED
":PRESET(70,80):PRINT#1,"FATHERLAND..."
730 PRESET(30,100):PRINT#1,"YOU ARE GAME
OUT!"
740 IFSTRIG(0)=-1ORSTRIG(1)=-1THEN80ELSE
740:'―――――― (SOUND) ―――――――――――――
750 RESTORE 770:FOR A=0 TO 13:READ B:SOU
ND A,B:NEXT:RETURN
760 RESTORE 780:FOR A=0 TO 13:READ B:SOU
ND A,B:NEXT:RETURN
770 DATA 0,0,0,0,191,9,22,138,5,5,16,90,
2,12
780 DATA 0,0,0,0,191,0,22,138,5,5,16,90,
1,12
790 '―――――――――――――――――――――――― (SPRITE
SET) ――――――――――――――――――――――――――
800 RESTORE810:FORX=0TO8:A$="":FORY=0TO3
1:READB$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B$)):NEXT:S
PRITE$(X)=A$:NEXT:RETURN
810 DATA 00,80,E0,F8,FF,FF,F0,6F,5F,2E,0
D,06,03,01,00,00,00,00,20,52,8A,FA,3D,DD
,EA,F2,72,E0,F0,F0,00,00
820 DATA 00,00,07,0F,10,30,30,30,30,30,3
0,10,0F,07,00,00,00,00,E0,F0,08,0C,0C,0C
,0C,0C,0C,08,F0,E0,00,00
830 DATA 02,06,1C,16,13,16,7D,42,F6,90,7
F,FF,FF,FF,D5,7F,00,00,00,00,C0,24,DC,7E
,2B,91,FF,FB,FE,EC,58,F0
840 DATA 03,0C,13,2E,5F,5E,BF,AA,B5,BE,5
F,5E,2F,13,0C,03,C0,30,C8,F4,7A,FA,7D,AD
,55,FD,7A,FA,74,E8,10,E0
850 DATA A5,5A,A5,5A,A5,5A,A5,5A,A5,5A,A
5,5A,A5,5A,A5,5A,A5,5A,A5,5A,A5,5A,A5,5A
,A5,5A,A5,5A,A5,5A,A5,5A
860 DATA 80,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,00,00,01
870 DATA 80,C0,F0,B8,DF,FF,F0,6F,3F,0C,0
B,1C,3F,00,00,00,00,00,00,70,88,FC,3E,DF
,E8,F0,70,C0,00,00,00,00
880 DATA 00,00,00,0E,11,3F,7C,FB,17,0F,0
E,03,00,00,00,00,01,03,0F,1D,FB,FF,0F,F6
,FC,30,D0,38,FC,00,00,00
890 DATA E1,81,01,00,FD,FD,00,01,01,01,0
1,01,81,81,81,F1,87,81,80,00,BF,BF,00,80
,80,80,80,80,81,81,81,8F
```

BENDBENT ベンドベント

MSX MSX2/2+ RAM32K by Toxsoft

▶遊び方は31ページ

変数の意味

スプライト座標

X……三角のカーソルのX座標

その他の変数

A、R……ワーク用
A$、B$……ゴールのキャラクタ設定用
BO……加算される変数
CH……チャンス
C$……効果音演奏用
D$……マシン語書きこみ用
EK……ボールが下に落ちた数
E$……ESC+"Y"(エスケープシーケンスの位置指定用)
HS……ハイスコア
I、J……ループ用
KO……ボール出現カウンタ
K(n)……ゴールのイベント
　0　：なにもなし
　1～9：スコアに数値を加算
　10　：ロストボール
　11　：レベルアップ
K$(n)……ゴールの文字列
LV……レベル
NO……ノルマ
S……カーソル入力用
SC……スコア
T$(n)……タイトル画面用データ

ユーザー定義関数

FNR(n)……0～n－1の整数の乱数を発生させる

プログラム解説

10～50　初期設定
10　REM文
20　文字列領域・ユーザー領域の確保／変数整数型宣言／配列宣言／ユーザー関数設定／画面初期化／メッセージ表示
30　タイトル画面データ、ゴール文字列データ設定
40　マシン語書きこみ／USR関数定義
50　マシン語書きこみ／USR関数定義／太文字処理

60～70　タイトル
60　REM文
70　タイトル表示／トリガー入力待ち

80～110　ゲーム初期化
80　REM文
90　効果音／乱数初期化／変数初期化
100　画面クリア／スコアなど表示
110　ゴールのデータ設定／ゴールの文字列表示

120～200　メインループ
120　REM文
130　ボール出現／ボール出現カウンタ初期化
140　ボール移動／ゴール判定開始
150　ゴール判定終了のとき行180へ／ゴールしたボールがないか、ゴールしたところにイベントがないとき行150へ
160　ゴールしたところがスコア加算のイベントだったらスコア加算／効果音／スコアなど表示／行150へ
170　ゴールしたところがロストボールだったら行210へ／そうでなければノルマから1をひく／スコアなど表示／ノルマを達成していなければ行150へ／そうでなければ行250へ
180　カーソル入力／三角のカーソル移動／三角のカーソル表示
190　トリガー入力があったら橋、ボールの引きあげ処理
200　ボール出現カウンタのカウント／ボールを出現させるなら行130へ／行140へ

210～240　ロストボール
210　REM文
220　効果音／チャンスから1をひく／スコアなど表示／効果音終了待ち／チャンスが残っていれば行100へ
230　ボール消去／効果音／メッセージ表示／ハイスコアならばハイスコア更新／スコアなど表示
240　トリガー入力待ち／トリガー入力終了、効果音終了待ち／行60へ

250～270　レベルアップ
250　REM文
260　効果音／メッセージ表示／スコア加算／レベルに1を加える／ノルマ設定／行100へ
270　効果音終了待ち／ボール移動／行100へ

280～290　スコアなど表示
280　REM文
290　スコアなど表示／リターン

300～530　各種データ
300　REM文
310　タイトルデータ
320　ゴールデータ
330～530　マシン語データ

マシン語解説

D000～D00F (ワーク)
スプライトデータ

D010～D08F (ワーク)
パターンジャネレータテーブルデータ

D090～D09F USR
USR(n)の引数nにより、以下の各処理に分岐
　ワーク：D0A0～D0A9
　分岐先アドレスデータ
　n=0：D0AA～D0DE
　太文字処理／スプライト定義／パターンジェネレータテーブル設定
　n=1：D0DF～D108
　スプライト初期化／ワークエリア初期化
　n=2：D109～D174
　ボール移動
　サブ：D175～D18B
　VRAMアドレス計算用サブルーチン
　n=3：D18C～D1B1
　ボール表示
　n=4：D1B2～D1E0
　ボールのゴール判定

D1E1～D204 USR1
ボール出現

D205～D292 USR2
橋、ボール引きあげ

D400～D477 (ワーク)
ボールデータ(ボール1つあたり4バイト)
　+0　X座標(0=非表示)
　+1　Y座標
　+2　移動方向(0=下、1=左、2=右)
　+3　予備

(おさだ)

プログラマからひとこと　利子付きでもどってきた

こんにちは、90年11月号の高橋さんの文章の9行目以降と同じく弱っているToxsoftです。ところで皆さん、せっかくMSXを持っているのなら、一度プログラムを作ってファンダムに送ってみましょう。投稿すると毎日郵便受けをのぞくのが楽しみになり、投稿ありがとうに名前が載ります。もしも選考会まで残れば自分の作品の欠点等もわかり、今後の励みにもなるでしょう。そして万が一採用されるようなことがあれば、癖になってしまうこと請け合いです。採用されると市販ソフトなみに4色カラーページで作品を紹介されて、表紙にも画面写真が載るかもしれません。自分の書いた文章とイラストが載り、友達にも自慢できます。また謝礼を現金でもらえ(たった1回の採用謝礼で、過去にMファンを買うために費やしたお金が利子つきでもどってきた)、ちえ熱賞やTIM賞をもらえるかもしれません。そして何よりも全世界の人に自分の作品で遊んでもらえるのです。やっぱりファンダムは最高ですね。なおイラストは妹が描きました。

Toxsoft　三重・18歳

BY. AKIKO.

```
BENDBENT.FDZ

10 ' *** [ BENDBENT ]  1992 Toxsoft ***
20 CLEAR200,&HDØØØ:DEFINTA-Z:DIMT$(9),K(
6),K$(11):DEFFNR(A)=INT(RND(1)*A):SCREEN
1,Ø,Ø:COLOR15,Ø,Ø:WIDTH32:KEYOFF:E$=CHR$
(27)+"Y":PRINTE$"+.WAIT"
3Ø FORI=ØTO9:READT$(I):NEXT:FORI=ØTO11:R
EADA$,B$:K$(I)=A$+CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$
(29)+B$:NEXT
4Ø FORI=ØTO4Ø:POKE&HDEØØ+I,VAL("&H"+MID$
("EB46235E23562A27DE1A13D63ØFE1Ø38Ø2D6Ø7
CB4Ø2ØØ7878787874F1ØEBB177232227DE1ØE3C9
ØØDØ",I*2+1,2)):NEXT:DEFUSR3=&HDEØØ
5Ø FORI=ØTO2Ø:READD$:D$=USR3(D$):NEXT:DE
FUSR=&HDØ9Ø:DEFUSR1=&HD1E1:DEFUSR2=&HD2Ø
5:A=USR(Ø):VPOKE82Ø8,16Ø
6Ø ' *** ﾀｲﾄﾙ ***
7Ø CLS:FORI=ØTO9:LOCATE5,I+5:PRINTT$(I):
NEXT:FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø)-STRIG(1):NEXT
8Ø ' *** ｽﾀｰﾄ ***
9Ø PLAY"T12ØSM999O5L16CEGEDFAFEGBGO6C",
"T12ØV14O4L16CGEGDAFAEAGBO5C":R=RND(-TIM
E):SC=Ø:CH=3:X=Ø:LV=1:NO=1
1ØØ A=USR(1):CLS:GOSUB29Ø:FORI=4TO19:LOC
ATE3,I:PRINT"♦○♦○♦○♦○♦○♦○":NEXT:FORI=Ø
TO5:FORJ=ØTO2:LOCATEI*2+4,INT(RND(1)*16)
+4:PRINT"●を":NEXTJ,I
11Ø K(4)=Ø:K(5)=Ø:K(6)=Ø:FORI=ØTO1:K(I)=
FNR(-LV*(LV<1Ø)-(LV>9)*9)+1:NEXT:K(2)=1Ø
:K(3)=11:FORI=ØTO19:SWAPK(FNR(7)),K(FNR(
7)):NEXT:FORI=ØTO6:LOCATEI*2+3,2Ø:PRINTK
$(K(I)):NEXT
12Ø ' *** ﾒｲﾝ ***
13Ø A=USR1(FNR(7)):KO=32
14Ø A=USR(2):A=USR(3):A=USR(4):I=-1
15Ø I=I+1:IFI=7THEN18ØELSEEK=PEEK(&HD482
+I):IFEK=ØORK(I)=ØTHEN15Ø
16Ø IFK(I)<1ØTHENBO=K(I)*EK:C$=STRING$(B
O,67):PLAY"SM4ØØØO7L24XC$;","V13O6L24XC$
;":SC=SC+BO:GOSUB29Ø:GOTO15Ø
17Ø IFK(I)=1ØTHEN21ØELSEPLAY"SM5ØØØO6L24
CEG","V13O6L24DFG":NO=NO-1:GOSUB29Ø:IFNO
>ØTHEN15ØELSE25Ø
18Ø S=STICK(Ø)ORSTICK(1):X=X+(S=7ANDX>Ø)
-(S=3ANDX<5):PUTSPRITE3Ø,(X*16+36,19),3,
1:PUTSPRITE31,(X*16+37,19),12,1
19Ø IFSTRIG(Ø)ORSTRIG(1)THENA=USR2(X)
2ØØ KO=KO-1:IFKO<LV*2THEN13ØELSE14Ø
21Ø ' *** ﾛｽﾄ ﾎﾞｰﾙ ***
22Ø PLAY"SM2ØØØO3L16EC","V13O3L12CECR2"
:CH=CH-1:GOSUB29Ø:FORI=-1TOØ:I=PLAY(Ø):N
EXT:IFCH>ØTHEN1ØØ
23Ø A=USR(1):PLAY"SM5ØØØO3L16CDER16CDER
16GFEDCR16O5CR","V14O2L16CDER16CDER16GFE
DCR16O4C":FORI=1ØTO12:LOCATE4,I:PRINT"○"
SPC(1Ø)"♦":NEXT:PRINTE$"+%GAME OVER!":IF
HS<SCTHENHS=SC:GOSUB29Ø
24Ø FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø)-STRIG(1):NEXT:
FORI=-1TOØ:I=STRIG(Ø)+STRIG(1)+PLAY(Ø):N
EXT:GOTO6Ø
25Ø ' *** ﾚﾍﾞﾙ ｱｯﾌﾟ ***
26Ø PLAY"SM2ØØØO4L16ECEGEGBGBO5C","V13L
16O4CECEGEGBGO5C8R2":FORI=9TO13:LOCATE4,
I:PRINT"○"SPC(1Ø)"♦":NEXT:PRINTE$"*&LEVE
L UP"E$USING",%BONUS####Ø";LV:SC=SC+LV*1
Ø:LV=LV+1:NO=LV
27Ø FORI=-1TOØ:I=PLAY(Ø):A=USR(2):A=USR(
3):A=USR(4):NEXT:GOTO1ØØ
28Ø ' *** ｽｺｱ ﾋｮｳｼﾞ ***
29Ø PRINTE$"%3BENDBENT"E$USING"(2LEVEL #
###@*2NORM  ####@,2SCORE@-6######@/2HI-S
CORE@Ø6######@22CHANCE####";LV;E$;NO;E$;
E$;SC;E$;E$;HS;E$;CH:RETURN
3ØØ ' *** ﾃﾞｰﾀ ***
31Ø DATA♦●ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁをO,♦O
          ♦O,♦O B E N D  B E N T ♦O,♦O
                ♦O,♦●ぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁぁ
をO,,,,,"     1992(C)Toxsoft"
32Ø DATA"  ","  ",回あ,い1,回あ,い2,回あ,い3,回あ,い
4,回あ,い5,回あ,い6,回あ,い7,回あ,い8,回あ,い9,ぃぅ,ぇぉ,ゃゅ
,ょっ
33Ø DATA78FCFCFCFC78ØØØØFEFE7C7C3838101Ø
Ø1Ø1Ø1Ø1Ø1Ø1Ø1Ø18Ø8Ø8Ø8Ø8Ø8Ø8Ø8Ø
34Ø DATA8Ø8Ø8ØFFFF8Ø8Ø8ØØ1Ø1Ø1FFFFØ1Ø1Ø1
ØØØØØØFFFFØØØØØØ4649494949497600
35Ø DATA6E948464149464ØØ734C4C744F4C74ØØ
48C8C8C8C8FEØØ4F49494D49487EØØ
36Ø DATA7C64647464A4BEØØ121212121212ØCØØ
7Ø48487Ø4Ø4Ø4ØØØ245B4929195B24ØØ
37Ø DATAB66C6C766C6CAEØØ1818187E181818ØØ
23237E8721AØDØ16ØØ5F195E2356EBE9
38Ø DATAAADØDFDØØ9D18CD1B2D121FFØF11ØØØØ
CD4AØØ47E6EØ4FCB3878CB3FBØB1CD4D
39Ø DATAØØ2BE72ØEB21ØØDØ11ØØ38Ø11ØØØCD5C
ØØ211ØDØ7A1118Ø4Ø18ØØØCD5CØØC9Ø6
4ØØ DATA2Ø21ØØ1B3ED1CD4DØØ2323AFCD4DØØ23
3EØ9CB4Ø28Ø23EØ7CD4DØØ231ØE6Ø678
41Ø DATAAF21ØØD4772310FCC9AFF521ØØD4CB27
CB276F46E5234E23567AB72Ø28ØCØC79
42Ø DATAE6Ø72Ø44CD75D1CD4AØØ2BFE852ØØBCD
4AØØFE8628321602182ECD4AØØFE862Ø
43Ø DATA27160118 23FEØ12ØØ4Ø5Ø518Ø2Ø4Ø478
E6ØF2Ø14CD75D1CD4AØØFE8428Ø82BCD
44Ø DATA4AØØFE832ØØ216ØØE17Ø23712372F13C
FE1EC8189568CB3DCB3DCB3D79E6CØØ7
45Ø DATAØ7C6186779E638Ø7Ø7B56FC921ØØ1B11
ØØD4Ø61E1AF513B72ØØ43ED118Ø11ACD
46Ø DATA4DØØ131313F1D6Ø323CD4DØØ2323231Ø
E3C9Ø61Ø218ØD436ØØ231ØFBØ61E11ØØ
47Ø DATAD4218ØD41A13E6FØØFØFØFØF4F1AFE9C
38Ø91BAF12131279856F341313131ØE1
48Ø DATAC923237E3C3C878787875F161C21ØØD4
Ø6ØØ7EB728ØBØ4232323232378FE1E38F2
49Ø DATAC9732372C923237E3C3CF587C68Ø6F26
18C62Ø5F54CD4AØØ329ØD423CD4AØØ32
5ØØ DATA91D42BØ6ØFC5Ø6Ø2EBCD4AØØEBCD4DØØ
231310F4Ø61E231310FCC11ØE83A9ØD4
51Ø DATACD4DØØ233A91D4CD4DØØF1Ø61E21ØØD4
4F7E57E6FØØFØFØFØFB92Ø237AE6ØF28
52Ø DATA13237EFE2Ø2ØØ23EAØD6Ø8772B232323
231ØDEC923237E2B2BFEØ228E418EE3D
53Ø DATAB92ØEA7AE6ØF2ØE523237E2B2BFEØ128
DØ18DAØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØØ
```

※行320の「回」は、F1、CHR$(144)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

MAKE FLOWER メイク・フラワー

MSX 2/2+ VRAM64K by Oes

▶遊び方は34ページ

変数の意味

スプライト座標

O……草むしりのカーソルのX座標
X、Y……虫の座標
W……茎をのばすときのY座標
Z……虫のX座標増分

その他の変数

A……ゲーム画面の文字表示用／虫のY座標増分
A$……ゲーム画面作成用
AB……ゲームレベル
B……健康
C……形
D……抵抗
E……肥料の残り数
F……コマンド処理用
G……草むしりのスティック入力用
H……健康、形、抵抗のトータルの平均値
I、J、K……ループ用
L、M、N、Q……各パラメータの変化量
MS……虫の種類
　0：紫
　1：灰色
P……虫の背景にある色
R……乱数発生用
RB、RV……トリガーの連射防止用
S、T……トリガー入力用
U……肥料の効果時間
U(n)……雑草のはえている位置
V……病気かどうかのフラグ

プログラム解説

■初期設定

10　画面初期設定／変数整数型宣言／グラフィック画面をオープンする／乱数初期化／効果音定義

■ゲーム開始

20　タイトル画面表示
30　ゲームレベル選択処理
40　ゲーム画面作成

■メインルーチン

50　変数初期化／パラメータ表

```
FLOWERS.FDZ

10 COLOR15,0,0:SCREEN5,2:DEFINTA-G,I-Z:O
PEN"grp:"AS#1:R=RND(-TIME):SPRITE$(0)="し
ほしØろ■Tィ":SPRITE$(1)="■♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠■■♥♥
♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥■":PLAY"V15L64","V15L64","v1
5l64":SOUND7,28:SOUND6,20
20 DRAW"bm16,60c5":GOSUB230:DRAW"bm12,56
c10":GOSUB230:FORI=0TO1:PSET(197-I,80),0
,TPSET:PRINT#1,"1992":NEXT
30 FORI=0TO1:PSET(105-I,120),,TPSET:PRIN
T#1,MID$("HARD  NORMALEASY  ",AB*6+1,6):
NEXT:IFSTRIG(1)THENPLAY"O6CDE8","O6EDC8"
:CLSELSEIFSTICK(1)THENAB=AB+1+(AB>1)*3:L
INE(104,120)-(153,128),0,BF:GOTO30ELSE30
40 LINE(0,0)-(255,191),15,B:LINE(140,0)-
(140,191),15:PAINT(1,1),4,15:LINE(1,181)
-(139,190),6,BF:LINE(140,28)-(255,108),1
5,B:FORI=0TO9:READA,A$:FORJ=0TO2:COLOR14
-(J>0)-(I<2)*(J=0)*6+(I>5)*(9-(J>0)*(J+1
)):PSET(144-J,8*A),0,TPSET:PRINT#1,A$:NE
XTJ,I:COLOR15
50 B=100:C=100:D=100:E=3:GOSUB220'''''''
60 FORI=0TO13:PSET(143,8),0:PRINT#1,I¥2+
4"がつ":PSET(168,16):PRINT#1,MID$("じょうげ
 ",(IAND1)*4+1,4);"じゅん"
70 LINE(141,F*16+127)-(247,F*16+136),0,B
:G=STICK(1):F=F+(G=5)*(F<3)-(G=1)*(F>0):
LINE(141,F*16+127)-(247,F*16+136),9,B
80 IFSTRIG(1)=-1THENPLAY"O6CG16.":IFF=0O
RF=1THENL=F*2:N=-F:M=L:Q=NELSEIFF=2THENL
=4-(U=0):N=1+(U=0)*3:M=4+(U=0):Q=2+(U=0)
*3ELSEIFE>0THENE=E-1:U=RND(1)*3+1:L=3:N=
0:M=L:Q=NELSEPLAY"o2C":GOTO70ELSE70
90 IFRND(1)*50>DORV=1THENV=1:IFRND(1)*50
+5<DTHENPLAY"o5cedfa4":V=0:PSET(206,40),
0:PRINT#1,"        "ELSEPLAY"O3CEGBO4DFA","
O4CEGBO5DFA":COLOR13:PSET(206,40),0:PRIN
T#1,"びょうき":COLOR15
100 FORK=1TO10:IFRND(1)*5>2THENR=RND(1)*
200+60:X=-(R>150)*132:Y=R+(R>150)*100:Z=
2+(R>150)*4:MS=RAND1:A=RND(1)*5-2ELSE130
110 X=X+Z:Y=Y+A*Z:PUTSPRITE0,(X,Y),13+MS
:P=POINT(X+4,Y+4):RV=S:S=STRIG(1):RB=T:T
=STRIG(3):IFP=4ANDZ<>0ORP=10THEN110ELSEI
FP=2ORP=3ORP=4ORP=12THENZ=0ELSEPUTSPRITE
0,(0,217)
120 IFZ=0THENIFRV=0ANDS=-1ANDMS=0ORRB=0A
NDT=-1ANDMS=1THENPLAY"o1gb","o2fa":PUTSP
RITE0,(0,217):IFRND(1)*10>9THENPLAY"o6cd
ef":E=E+1ELSEELSEC=C+(D<40)-1:D=D-1:CIRC
LE(X+4,Y+4),3,4:PAINT(X+4,Y+4),4,4:GOTO1
10
130 IFRND(1)*10>7-(U>0)*2THENR=RND(1)*8:
U(R)=1:FORJ=0TO7:LINE(R*16+J*2+1-(R>3)*1
1,166)-(R*16+J*2+1-(R>3)*11,180),10:NEXT
140 IFF=1ANDKAND1THENG=STICK(1):O=O+(G=3
)*(O<7)-(G=7)*(O>0):PUTSPRITE1,(O*16-(O>
3)*11+1,165),9:IFSTRIG(1)THENPLAY"","","
c":U(O)=0:LINE(O*16-(O>3)*11+1,166)-(O*1
6-(O>3)*11+16,180),4,BF:PUTSPRITE1,(0,21
7)ELSE140
150 W=181-I*10-K:LINE(65,W)-(75,W),3:IFW
=155ORW=125ORW=95ORW=65THENFORJ=0TO1:CIR
CLE(40+J*60,W),20,2,,,.5:PAINT(40+J*60,W
),12,2:NEXT
160 B=B+RND(1)*L+N-U(4)-U(5)-U(6)-U(7)-V
*3:D=D+RND(1)*M+Q+AB-U(0)-U(1)-U(2)-U(3)
-V:B=B+(B>100)*(B-100):D=D+(D>100)*(D-10
0):GOSUB220
170 IFB<1THENPLAY"o3c4d2":FORJ=0TO1:COLO
R=(2+J,5,2,1):NEXT:PSET(45,80),0:PRINT#1
,"かれた・・・":POKE-869,1:END
180 NEXT:U=U+(U>0):P(0)=P(0)+B:P(1)=P(1)
+C:P(2)=P(2)+D:IFU>0THENCOLOR=(6,6,6,5):
NEXTELSECOLOR=NEW:NEXT
190 COLOR=(4,2,2,5):PLAY"o5l16b4r16b4r16
gfedc2","o5v12l16r4fedco4bagfedc2":H=(P(
0)+P(1)+P(2))/42:CIRCLE(70,22-(H<80)*5),
44+(H<80)*11,14,,,.43:PAINT(70,23),(((H+
(H<65)*(H-65)+(H>95)*(H-94))¥5-13)*2-10)
+15,14
200 FORI=0TO1:PSET(27-I,60),0,TPSET:PRIN
T#1,"TOTAL SCORE":PSET(43-I,76),,TPSET:P
RINT#1,USING"###.##";H:FORJ=0TO2:PSET(14
4-I,56+J*16),0,TPSET:PRINT#1,USING"###.#
#";P(J)/14:NEXTJ,I
210 POKE-869,1:END
220 PSET(212,48),0:PRINT#1,B:PSET(212,64
):PRINT#1,C:PSET(212,80):PRINT#1,D:PSET(
225,96):PRINT#1,E:RETURN
230 DRAW"nd14r9nd14r9d14br5u14r18d7nl18d
7br5u14br18l11g7f7r11br5nr18u7nr18u7r18b
r13nr18d7nr18d7br23nu14r18br5u14r18d14l1
8br23nu14r9nu14r9u14br5nr18d7nr18d7r18br
5u14r18d7l18f7r11":RETURN
240 DATA 4,-STATUS-,14,-COMMAND-,6,healt
h,8,shape,10,antibody,12,fertilizer,16,<
1> なにもしない,18,<2> くさむしり,20,<3> みずやり,22,<
4> ひりょうをあたえる
```

示
60　月、上下旬表示
70〜80　メインコマンド選択／効果音
90　病気になったか、なおったかの判定
100　虫の出現処理
110〜120　虫退治処理
130　雑草をはやす
140　コマンドが「くさむしり」の場合、くさむしりの処理
150　茎をのばす、葉を広げるグラフィックの処理
160　健康、抵抗のパラメータ計算、表示
170　ゲームオーバー処理
180　肥料効果計算
190　花を咲かせる処理
200　トータルスコア、各平均値表示
210　STOPキー入力待ち／ゲーム終了

■サブルーチン

220　パラメータ表示サブ
230　タイトル表示サブ

■データ

240　メッセージデータ

（おさだ）

プログラマからひとこと

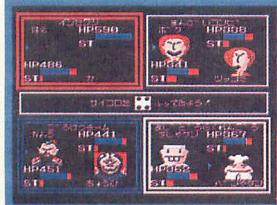
ひまなときに

やあ、みなさん、おひさしぶりです。といっても私を知ってる人はあまりいないでしょう。約１年半ぶりの採用ありがとうございます。このゲームについてですが、作り始めたのが７月の終わりぐらいで夏。夏といえば夏休み。夏休みといえば宿題の植物観察というわけでこのアイデアが生まれましたが、まったくリアリティーがないゲームですね。操作の仕方やパラメータの増減とめんどくさい部分もありますが、ひまなときにぜひやってみてください。今は少し寒くなってきた９月だが、この本が出るころは11月。もうすっかり寒くなっているでしょう……。と、いうわけで締めくくりましょう。ではみなさん、さようなら。

Oes　神奈川・16歳

ひでー話

MSX 2/2+ VRAM128K by 野望を果たせ山添博史

▶遊び方は32ページ

ファイル解説

HIDEE．FDZ
BASICのメインプログラム
STRING．SC5
文字列データ（チーム名、キャラクタのセリフなど。SCREEN5のページ０に画像データのように読みこまれる）
HIDEE．BIN
フォント、マシン語サブルーチン
HIDEE2．SC5
ページ２のデータ（キャラクタのグラフィックデータ）
HIDEE3．SC5
ページ３のデータ（キャラクタのグラフィックデータ）
HIDEEØ(〜4)．FM
FM音源用BGMデータ（０番はメニュー時、その他はゲームプレイ時のデータ）
HIDEEØ(〜4)．PSG
PSG用BGMデータ

『ひでー話』のBGMはあと５曲増やせる

ひでー話ではFM音源のBGMがMSX内蔵のOPLLドライバー用データの形で入っています。OPLLドライバー用データが自作できる人はそのBGMデータを&HC800からBSAVEして、ファイル名をHIDEE?．FM（?は５〜９）とすると、BGM選択のときの候補曲が増えます（現在は４までで、５以上だともとに戻る）。

ところで、MSX・FANの付録ディスクのBGMも、この形式のデータなので、下のような改造を施せば、『ひでー話』のBGMとして使えます。

まず、付録ディスクのBGMを『ひでー話』が入っているディスクに名前を変えてコピーします。例えば今月の付録ディスクのBGMを使うなら、
COPY″TITLE−12．BGM″TO″B：HIDEE5．FM″

それから下のプログラムを打ちこんで、『ひでー話』のプログラムと「HIDEE5．FM」の入っているディスクをセットして実行すれば改造は終了します。ただし、大きすぎるデータをBGMとして使おうとすると、ほかの領域を破壊して暴走するおそれがあります。4000バイトくらいならだいじょうぶのようです。

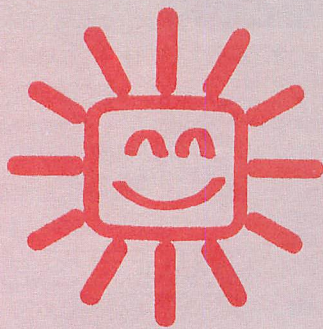
（Orc）

```
10 OPEN "HIDEE5.FM" AS #1 LEN=5
20 FIELD #1,1 AS DM$,2 AS ST$,2 AS ED$
30 GET #1,1
40 ST=CVI(ST$):ED=CVI(ED$)
50 LSET ST$=MKI$(&HC800)
60 LSET ED$=MKI$(&HC800+ED-ST)
70 PUT #1,1
80 CLOSE #1:END
```

プログラマからひとこと

山添博史心のさけび

字をつめるため礼を欠く。①付録ディスクのバカなタイトルや超遅メニューや漢字はいらん。これらをけずってかなメニューにするか、メニューを経ずにすべてができるようにしろ②三國志Ⅲはまだまだ甘い。元朝秘史のほうがおもしろそう③歴史の散歩道に「孫武」と名乗る投稿者がいるが明らかに孫子の名を汚している。しかしその知識は俺に次ぐので「山添博文」の名をやろう④同じコーナーのイラストだが山添博文系統は構わんが髭（ひげ）がなくて娘のような絵をかいて中国人をバカにするのはやめろ⑤泉北コミュニティの無差別墓参りはすごすぎる⑥大賞とるつもりが遅れた⑦最後のほうの「いいたい放題」はタイトルと内容があっていない。「阿諛追従（あゆついしょう）名言集」にしろ⑧文句が少しでもあるやつ、味方になって下さる方は〒590−01大阪府堺市赤坂台１−50−6　山添博史まで。TPM．CO氏と米屋氏と成川友仁氏はぜひ味方になってください⑨中国古代をゲーム化するときは雇ってください⑩400字を超したうえ無礼だけどまけといてください。

野望を果たせ山添博史　大阪・17歳

あしたは晴れだ!

今月のテーマ

マシンゴノキモチハコココニアル

おもしろそうなゲームのプログラムがマシン語で書かれていた。マシン語の打ちこみ方さえ知らないわたしはくやしかった。

このテーマでみんなからマシン語について意見を集めてみたら、「むずかしそう」、「手が届かない」などの悲観的なことを書いてある手紙がやっぱり多かった。わたしはマシン語はわからないのでうまいことはいえないが、なるべく暗くならないようにみんなからの手紙を紹介していくぞ。

そもそも、マシン語とはいったいどんなものか?

●マシンゴ……? 新種の果物とか?=長野県・中村高広(?歳)

それをいうならマンゴでんがな。と、わざわざツッコミまでいれてあげました。教えてやるぞ中村クン。マシン語というのはBASICよりもましな語、マシナ語、マシン語……(ああ、石投げないで)。

まあ、マシン語がどんなものかは以前連載してた「マシン語の気持ち」や、マシン語入門書の最初のほうのページを読んでちょーだい。

●マシン語ですか……。BASICもろくにわからんのにマシン語なんて夢のまた夢。でも、あの速さは魅力なので使えるようにはなりたい。=徳島県・今治英樹(20歳)

BASICはほとんど知らないがマシン語はよく知っているという人物がかつてファンダム班にいた。今はテクノポリス編集部にいるにゃん☆だ。なんで、マシン語をいきなり覚えることができたのかと聞いてみたら「BASICよりもかんたんだったから」という答えが返ってきた。どうしてかんたんだったのか、と聞いてみたら「う～ん、なんとなく」という返事だった。それじゃわからないって。

●はっきりいってしまうと「新・マシン語の気持ち」は、それほど期待していません。ほう、マシン語ってこんなものなのか、ふ～ん、ぐらいの感覚がつかめればいいと思っています。これは、やってみなければわからないことなんだけど、BASICだって人に教えるのはむずかしい。自分が何でも知っていると、その分どれから説明したらいいのか迷う。記事を書くのも多分そんな感じじゃないかと思う。ファンダムスクラムで質問箱を見ていても、とてもそんなんじゃ理解できないような答えばかりだ(すまん、だって本当なんだから仕方ないでしょ)。とにかくあのスペースでBGMの割りこみや、RPGのマップのスクロールを説明しろっていうほうが無理なんだから。第一、いっぱい方法があるから、ひとつ説明するより感覚をわかってもらうことのほうが大切な気がするし(スペース足りるしね)。そうなるとマシン語の気持ちだって「新」だろうが何だろうが、本格的というのは無理そう。

今は受験モードに入ったのでなかなかMSXに触れないが(Mファンは読む)、どこまで理解できるかやっぱり楽しみだ。あれ? 何か期待しているみたいです。変な文章。=群馬県・みそねこ(17歳)

質問箱のあたりをずいぶんハッキリ書いてきてくれてありがとう。みそねこクンのいうとおり、BGMをどうやって鳴らすかも、マップをスクロールさせるのもいろいろな方法があり、すべてはプログラマの工夫しだいだ。

本格的なマシン語講座としてスタートした「新・マシン語の気持ち」はスペースも十分ある連載ものの記事だ。本当にマシン語を勉強したいと思う人にはピッタリのページだと思う。

●教室へMSXを持ちこみ、毎日のように授業等でMSXを活用している若きアマチュアプログラマ&ティーチャーの私。この夏休みにはさらに自分を磨こうと、マシン語の入門書と、うわさの『Simple ASM』、そして『MSXベーしっ君たーぼ』を購入しました。マシン語をあまくみていたわけではありませんが、どうも理解ができず(そんなことBASICでもできる!! と思ってしまう)、結局、現在使っているのは『ベーしっ君』だけ。あと2つはほこりをかぶってます。そういった意味で、ファンダムに採用されるような方々が、10代にしてマシン語を使いこなしているという事実はちょっとショックだし、「生意気な!」と叫びたくなります。もう新しいことを吸収できない年齢なのか……。=広島県・馬場経二(27歳)

うらやましいですねえ、今の子供は。わたしが小、中学生のころパソコンをいじれる先生なんていなかったですよ。やっぱり、生徒が「先生、このBASICの意味を教えてください」なんて聞きにくるのでしょうか。がんばってください馬場先生。

●マシン語は万国共通ですか? それとも機種によって違いますか?=大阪府・池田圭(21歳)

えー、これをにゃん☆に聞いてみたところおなじCPU(MSXでいえばZ80、ターボRならR800を使っている)でしか共通性がない。しかし、ちがうパソコン(CPU)でも、ちょびっとは共通性はあるんだって。

●今、ポケコンでマシン語のプログラムを組もうと勉強中です。これはMSXとおなじZ80のCPUを使っているので、ポケコンでマシン語をマスターしたらMSXでもプログラムを作ってファンダムなんかに送れるようになりたいです。=鹿児島県・竹原綾一(16歳)

コルサコフはポケコンでBASICを勉強したといっていたよ。竹原クン、がんばってマスターしてね。

●マシン語をこれから学ぶ予定の人や、挫折してしまった人に対するアドバイスです。マシン語の各命令をマシン語の本の説明文を参考にして、BASICの命令などに書き換えるとよいと思います。そして、マシン語の入門書はわかりやすければMSX以外のものでもいいと思います。具体的にはPC88などの入門書ならそのまま流用できます。ハッキリいえばマシン語は、「数字の羅列」ですが、それより「命令の羅列を都合上数字の羅列にしただけ」と思ったほうが学びやすいはずです。あと、モニタなどにたよらず、自分でどんどんプログラミングすればよいと思います。それで私もマスターしたのだから……。=埼玉県・九連宝燈(15歳)

「マシン語はむずかしいのでかなりの努力が必要」なんていうアドバイスより、実体験をもとにしたアドバイスのほうが、それだけで参考になるし、励みにもなるね。

BASICしか知らなくても、十分MSXを活用している読者は何人もいるだろう。しかしBASIC以上の実行速度や、BASICに用意されていない機能を求めたとき、それを解決できるのはマシン語しかないと思う。なにしろマシン語こそがMSX(コンピューター)を100パーセント活用できるからね。

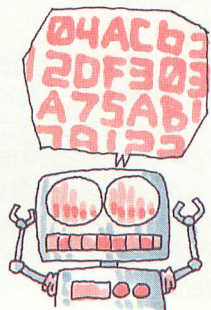
今、連載している「新・マシン語の気持ち」をよく読んでいればオールマシン語のバリバリのゲームが作れるかといえば、それは無理かもしれない。また、ファンダムにもオールマシン語のゲームなんて、ほとんど見ない。ただ、メインをBASICで作ってあって、BASICでできない部分をマシン語で作ってあるプログラムはよく見る。そのぐらいのことができるように教えてあげると、「新・マシン語の気持ち」の担当者が自信を持っていってたよ。(ち)

2月号のテーマは?

数多くの作品が採用され、初心者の目標となりファンダムを引っ張ってきてくれたのが"常連"と呼ばれる投稿者達だ。そこで2月号のテーマは「常連に乾杯」。みんなが尊敬、目標としている常連(または気にしてる作者や最近見ない常連)あてにメッセージを書いて送ってきてほしい。しめ切りは11月20日必着。

FM音楽館

投稿作品全般に、質はどんどん高くなっているが、リズムがだいたい8ビートか16ビートのスクエアなものが多い。打ちこみモノでも、3連系のシャッフル・ビートはうまく表現できるので挑戦してみることを進めます。アフリカ系のものもあるといいんだけど。

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

楽評・よっちゃん

緊張と弛緩のバランスがすごくじょうず

オリジナル

Deserter…

●なると　愛知・17歳

うまくまとまってるなあ、と思いつつ作者のコメントをみたら「変な曲を作ってみたかったのですが、最終的にはふつうのゲームミュージック調に落ちつきました」とある。ふーん、意外な感じがするけど、オリジナル作品のクオリティとしては非常に質が高いです。モチーフが展開していって曲のピークが来るところ、そのあとリズムだけの展開がしばらく続いてから最初のテーマに戻るところなど緊張と弛緩のバランスがすごくじょうず。次は、もっと違うリズムに挑戦してみては?

DESERTER.FMZ

```
10 '[Deserter...]    Composed by NARUTO
20 :
30 '------INITIALIZE
40 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR5000
50 DEFSTRA-T:DEFINTU-Z:DIMA(99),B(99),C(
99),D(99),E(99),F(99),G(99),H(99)
60 SOUND6,8:SOUND7,49:POKE&HFA3C,40
70 :
80 '------DRUMS(FM)
90 G="Y22,0Y23,80Y38,5Y39,37Y40,1V15SB16
S16S16B16SB16S8B16V12H16V15B16S16B16B16S
B64S8@A15V13":G(0)="Y24,200Y39,5V13B!H8H
8S!8B!H16S!16B!H16S!16B!H8S!8H16B!C16"
100 GZ="Y24,200Y39,5B!H16H16H16H16C16H16
H16H16B!H16H16H16H16S!H16H16S!16S!16"
110 G(1)="S!B!H16S!C8B!H16S!B!H16S!C8B!H
16V15S48S48S24S24S24S24S24Y24,170Y39,0SB
M24SBM24SBM24Y24,50SBM24SBM24SBM24"
120 G(2)="Y24,200Y39,5S!B!H16S!B!H16H16H
16C16H16S!B!H16S!B!H16H16H16H!16H16C16H1
6H!16H16"
130 G(3)="S!B!H16S!B!H16H16H16S!B!H16S!B
!H16H16H16V15B16S32S32S16S16S16B16S16S16
V13"
140 G(4)="B!H!16H16H16H16S!C16H16H16B!H1
6C16B!H16B!H16H16S!H16H16H!16H!16"
150 G(5)="B!H!16H16H16H16S!C16H16H16B!H1
6V15S32S32S16S16S16S16Y24,170Y39,0SBM16S
BM16Y24,50SBM16"
160 G(6)="B!C4C4C4C8B!16B!16B!C4C4B!C4S!
32S!32S!16S!16S!16"
170 :
180 '------DRUMS(PSG)
190 H="S0L16M2000CCCM500CM2000CC8M500C8C
M2000CM500CCM7000C8.":H(0)="M500C4M2000C
8M500CM2000CM500CM2000CM500C8M2000C8.M30
0C"
200 HZ="M500C2C4M2000C8CC"
210 H(1)="M2000CC8M500CM2000CC8M500CM200
0L24C48C48CCCCCM1500CCCCCCL16"
220 H(2)="M1500CC4R16CC4"
230 H(3)="M1500CC8.CC8.M500CM2000C32C32C
CCM500CM2000CC"
240 H(4)="M500C4M2000C8.M500C8CC8M2000C4
"
250 H(5)="M500C4M2000C8.M500CM2000C32C32
CCCCM1500CCC"
260 H(6)="M500C2..CCC2C4M2000C32C32CCC"
270 :
280 '------BASS
290 I="O2L16G2.G>G8.":C="@33V15"+I:D="@1
4V14"+I+"Q4"
300 C(0)="CR16CR16E-F8.<B-R16B-8G>F<G>G"
310 C(1)="D-D-R4D-D-R4<B->B-F8"
320 C(2)="CCR4CCR8<G>GF<G>C8"
330 C(3)="<BBR4BBR8B>F+<BFB>E-<"
340 C(4)="B-B-R8B-B-R8B-B-B-B->B-<B->F8"
350 C(5)="<GR16G8>FG<GGR16G>FG>FG<<G8"
360 C(6)="A-R16A-8>E-<A-8A->A-<A-GA->GA-
E-8"
370 C(7)="C1..@53Y3,36Y4,230G>GFG":D(7)=
"Q8C1..@24Q3G>GFG"
380 C(8)="C8C8>C<C8CB->C<CC>C<CB->C"
390 C(9)="<CAACB-B-CGGCFFCAC>D"
400 C(10)="CC<C8GGCF8FG>FG<<G>E-F"
410 C(11)="C8<C>B->C<C8ACA-8CGCFE-"
420 C(12)="C8>C<CB->C<C>E-8<E-CE-F>F32&Y
18,246Y34,24&F32&Y18,7Y34,25&F16Y34,9<G"
430 D(12)="C8>C<CB->C<C>E-8<E-CE-F>F32&Y
19,246Y35,24&F32&Y19,7Y35,25&F16Y35,9<G"
440 C(13)="FF<F8G>F8G8<G>G<G>FCG<G"
450 C(14)=">FCCGCCB-CC>C<CC>>C<<C8G"
460 C(15)="F8>F<FG8>G<GA-8>A-<A-B-8>B-<B
-":FORZ=8TO15:IFZ<>12THEND(Z)=C(Z)
470 NEXT
480 J="B->C<R16C&C4.>CR16<CL32G&":C(16)=
J+"Y18,230Y34,22&G&Y18,205&G&Y18,180&G&Y
18,155&G&Y18,130&GY34,6":D(16)=J+"Y19,23
0Y35,22&G&Y19,205&G&Y19,180&G&Y19,155&G&
Y19,130&GY35,6"
490 :
500 '------MELODY
510 J="@36Y1,0Y5,240Y7,205L32R2GB>DF<B>D
":A="V15"+J+"FDFG>G8.":B="V11R8"+J+"V13>
G8.V11"
520 J="L16O5CDE-FG4FF+FF+G8":A(0)=J+"A-8
":B(0)="R8"+J
530 J="GF+G8F8D8E-DC8D<B>":A(1)=J+"DG":B
(1)="A-8"+J
540 J="FR16E-DC8D8E-DC8<BG>":A(2)=J+"DF"
:B(2)="DG"+J
550 J="E-8FE-DR16E-8D":A(3)=J+"2":B(3)="
DF"+J+"4."
560 J="C>C8C<<B->>C8<CB->C<B-AA-8":A(4)=
J+"G8":B(4)="D8"+J
570 J="F+GGF+GGF+GA-8.G32F+32G":A(5)=J+"
4":B(5)="G8"+J+"8"
580 J=">CDC8<B->C<B-8A>C<A8A->C<":A(6)=J
+"A-8":B(6)="G8"+J
590 J="GFE-FGCFG<G>GD>D<G>G":A(7)=J+"D>D
":B(7)="A-8"+J
600 J="R8<<D-8E-F8A-8.A-8B-8":A(8)=J+"A-
8":B(8)="D>D"+J
610 J="GA-GF+GA-GF+GCG8F+G":A(9)=J+"8E-"
:B(9)="A-8"+J
620 J="F8DG8<B>DGB8GFGA-":A(10)=J+"B-24A
-24G24":B(10)="GE-"+J
630 J="F2>>F":A(11)=J+"2":B(11)="B-24A-2
4G24"+J+"4."
640 J="<<D-8E-F8D-E-FA-8.B-8.>":A(12)=J+
"D-8":B(12)="V5F8V11"+J
650 J="C<GC>C<GC>G<GL32CDEGEFG>CDC<GF":A
(13)=J+"EDC<G":B(13)="D-8"+J
660 J="B>DGBDGB>D<GB>DG<B>DGBL16>D8<BG8D
":A(14)=J+"C<B":B(14)="EDC<G"+J
670 J="B-2>>B-":A(15)=J+"2":B(15)="C<B"+
J+"4."
680 J="@53O5G2>G8FE-FE-":A(16)=J+"D8":B(
16)="R8"+J
690 J="E-8<A->A-8E-DC<A-B->CDE-F":A(17)=
J+"E-8":B(17)="D8"+J
700 J="D8.GR8D8<G8B8>C8":A(18)=J+"D8":B(
18)="E-8"+J
710 A(19)="E-2.L32DC+C<BA+AG+G":B(19)="D
8E-2.L32DC+C<B"
720 J=">L16D<B>CD<GB>CDG8FE-8F":A(20)=J+
"D8":B(20)="A+AG+G"+J
730 J="E-8A-R16E-DCDE-<A->FE-GF":A(21)=J
+"GA-":B(21)="D8"+J
740 J="G8FE-8FE-8D8CD8<B":A(22)=J+"G8":B
(22)="GA-"+J
750 A(23)="A-1":B(23)="G8A-2.."
760 :
770 '------BACKING & CHORD
780 E="@4Q3L16V13":E(0)="O7C<C>CCR16C<C>
C<F<F>FF<G>G<F>G"
790 E(1)="L16Q6V13FV9FV5FV1FV13Q3F4RF4"
800 E(2)="RE4RE4"
810 E(3)="RE-4RE-4"
820 E(4)="L64Q8D2&Y36,26Y20,197&D&Y20,20
0&D&Y20,203&D&Y20,206&D&Y20,207&D8&D32&Y
20,209&D&Y20,211&D&Y20,214&D&Y20,216&D&Y
20,219&D8&D32Y36,10"
830 E(5)="@0L16Q6V12D8.DR4.DR8D8."
840 E(6)="E-8.E-R4.E-R8E-FE-"
850 F(0)="O6G<G>GGR16G<F>FD<D>DD<D>D<D>D
"
860 F(1)="L16Q6V13D-V9D-V5D-V1D-V13Q3D-4
RD-4"
870 F(2)="RC4RC4"
880 F(3)="R<B4RB4"
890 F(4)="L64Q8B-2&Y21,55Y37,25&B-&Y21,5
9&B-&Y21,63&B-&Y21,67&B-&Y21,71&B-8&B-32
&Y21,74&B-&Y21,78&B-&Y21,81&B-&Y21,85&B-
&Y21,89&B-8&B-32Y37,9>"
900 F(5)="@0L16Q6<V12B8.BR4.BR8B8."
910 F(6)=">C8.CR4.CR8CDC"
920 :
930 '------shitsukoku "ORCHESTRA HIT"
940 J="B-B-B-B-&B-4":I="V14@63Q8"
950 AX="O4"+J:BX="O5"+J:CX="O2"+J
960 EX="O6"+J:FX="O8"+J
970 GX="Y24,200Y39,5S16S16S16V13S!C8V15B
16S8":HX="M1500CCCM3000C8M500CM3000C8"
980 AY="G8.G8.G8G2":CY="G8.G8.G8G8>GR16<
G>F8."
990 GY="SC8B16SC8B16SC16S16S2V13":HY="M3
000C8M500CM3000C8M500CM3000CCM9000C2"
1000 :
1010 '------MUSIC PLAY
1020 T="T150":Y=1
1030 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T
1040 PLAY#2,A,B,C,D,E,E,G,H:Y=0
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

はよん。今月は8本採用。付録ディスクには、そのうち『BARADUKE』以外の7本と、付録ディスクBGMの原曲を2本(9月号と12月号)収録していて合計9曲。9月号のBGMを収録したのは、手違いで音がずれてしまっていたからです。あらためて、作者のみそねこに、月に代わって平あやまりよ(by　おさだ)。

ディスクの収録プログラムは、①エンドレスの曲は原則として3回演奏するか、トリガー入力で終わる②終わったあと、付録ディスクのメニュープログラムを読みこむという改造を施してありますが、掲載リストはオリジナルのままです。好みに応じて、復元してください。

また、みそねこの「Out of sight」はフックを書き換えているので、オリジナルのままで聴いたときはリセットしてください。付録ディスク収録版は、安全措置を施しているので気にしなくてかまいません。

では、作者のコメントです。

☆「FM音楽館」への投稿募集中！応募要項の詳細は81ページ

```
1050 FORZ=0TO7:PLAY#2,A(Z),B(Z),C(0),C(0
),E(0),F(0),G(-(Z=7ANDY=1)),H(-(Z=7ANDY=
1)):NEXT:IFY=0THENY=1:GOTO1050
1060 FORZ=8TO11:PLAY#2,A(Z),B(Z),C(Z-7),
C(Z-7),E(Z-7),F(Z-7),G(2-(Z=11)),H(2-(Z=
11)):NEXT
1070 FORZ=8TO11:PLAY#2,A(Z+4),B(Z+4),C(Z
-7),C(Z-7),E(Z-7),F(Z-7),G(2-(Z=11)),H(2
-(Z=11)):NEXT
1080 FORZ=16TO23:PLAY#2,A(Z),B(Z),C(ZMOD
2+5),C(ZMOD2+5),E(ZMOD2+5),F(ZMOD2+5),G(
4-(Z=23)),H(4-(Z=23)):NEXT
1090 PLAY#2,I,I,"","",I,I:PLAY#2,"Y0,129
Y1,1","Y2,6Y3,6","Y4,240Y5,133","Y6,0Y7,
36":FORZ=0TO1:PLAY#2,AX,BX,CX,CX,EX,FX,G
X,HX:NEXT:PLAY#2,AY,AY,CY,CY,AY,AY,GY,HY
1100 PLAY#2,"","",C(7),D(7),"","",G(6),H
(6):POKE&HFA5C,40:FORZ=8TO15:PLAY#2,"","
",C(Z),D(Z),"","",G(4-(Z=15)),H(4-(Z=15)
):NEXT:PLAY#2,"","",C(16),D(16),"","",GZ
,HZ:POKE&HFA5C,0:GOTO1040
```

ブレイクを効かせたナイスな配慮

オリジナル

Mystic Dance

◉福井英晃　大阪・20歳

タイトな8ビートが気持ちいいオリジナル曲。いまさらながらYMOの足跡がいろいろなところに記されているのに驚く。作った福井くん自身がYMOを意識しているかどうかはともかく、シンセを使ったポップスにはYMOが開発した手法が常識になっています。この曲では、ブレイク(すべての音が止まるところ)が効いていて、一瞬ハッとしたところでふたたび続きのリズムが入ってきて盛り上がる。これはナイスな配慮ですな。

XV65.FMZ

```
100 'ｒ   Mystic Dance   ┐
110 '└ BY HIDEAKI FUKUI ┘
120 '-----------------------------------
130 _MUSIC(1,0,2,1,1,1,1):CLEAR 6000
140 SOUND 7,49:SOUND 6,2:DEFSTR A-G
150 POKE &HFA3C,40:POKE &HFA4C,20
160 POKE &HFA5C,12:POKE &HFA6C,24
170 '-----------------------------------
180 AT="T164 Q8 V15 L8 @53 O6      "
190 BT="T164 Q8 V15 L8 @5  O5      "
200 CT="T164 Q8 V14 L8 @14 O2      "
210 DT="T164 Q7 V13 L4 @24 O5      "
220 ET="T164 Q8 V15 L8 @12 O3      "
230 FT="T164 @A3V15 Y22,90 Y24,130"
240 GT="T164 S0                    "
250 '-----------------------------------
260 FI="MB4MB8MB8 MB4MB8MB8 MB8M8BMB4 MB
4MB4"
270 F0="H!BM8H8H!CBMS8HS8 HBM8H8HCBMS8HS
8 H!BM8H8H!CBMS8HS8 BM8HS8CH!BM8HS8"
280 G0="L8M2000C4M300CC M2000C4M300CC M2
000C4M300CC CM3000CM300CM3000C"
290 F1="H!BM8H8H!CBMS8HS8 HBM8H8HCBMS8HS
8 H!BMS8H8H!CBMS8HS8 BMS8HS8CH!BM8HS16S1
6"
300 G1="L8M2000C4M300CC M2000C4M300CC M2
000C4M300CC CM3000CM300CM3000C16C16"
310 F2="BMH8H8H8H8 BMSH8H8H8H8 BMH8H8H8H
8 BMSH8H8BMS8BMSH24BMSH24BMSH24"
320 G2="L8M1500CM300CCC M3000CM300CCC M1
500CM300CCC M3000CM300CM4000CC24C24C24"
330 F3="BM8H8BMS8BMH8 BM8H8BMS8HS8 BM8BM
8BMHS8H8 BM8BM8BMHS8H8"
340 G3="L4M300CM3000C M300CM3000C8C8 M30
0CM3000C M300CM3000C"
350 FS="H!BMS8 R1.R8 H!BMS8H!BMS8"
360 GS="M5000C1..M3000C8C8"
370 '-----------------------------------
380 A0="V15@53 <B>ER8ED4.E-E4R8EG4R8G"
390 B0="V15@5 R2 DR8DR8 R2 GR8GR8"
400 C0="<BR4.BR8B4 BR4.BR8B4>"
410  D="EEDD8E-8":D0=D+D
420  E="ER8E<B> D<B>DE-":E0=E+E
430 '-----------------------------------
440 A1="E4.R8 DR8DR8 E2 D4.E-"
450 B1="R2 DR8DR8 R2R8DBE-"
460 D1=D+"EE GF+8E-8"
470 E1=E+"ER8E<B> GGF+E-"
480 '-----------------------------------
490 A2="ER8EE GGDE- ER4E GG>D<G"
500 B2="R2 R8GR8E- R8ER8E R8GR8G"
510 '-----------------------------------
520 A3="E2 D2 EE>E<E F+G>G<G"
530 B3="R8ER8E R8DR8D R8ER8E R8GR8G"
540 '-----------------------------------
550 A4="@4 <B>ED<B>E<B>F+D> @53 <B>ED<B>
EED<A-"
560 B4="@24 B1&B1"
570 C4="<B2> E4E-4 <B2> EE-4."
580 D4="Q8 E2 Q7EE- Q8D2 Q7DE-"
590 E4="ER4. EEF+4 GR8GF+ GGF+4"
600 '-----------------------------------
610 A5="@4 <B>ED<B>E<B>F+D> @53 D>D<D>D<
<B>B<B>B<"
620 C5="<B2> E4E-4 <B2> EF+GA-"
630 D5="Q8E2 Q7EE- Q8D2 Q7DE8E-8"
640 E5="ER4. EEF+4 GR8GF+ GF+EE-"
650 '-----------------------------------
660 A6="{V15A-V14A-V13A-V12A-V11A-V10A-V
9A-V8A-}1 {V15GV14GV13GV12GV11GV10GV9GV8
G}1"
670 B6="@53 A-1 B1"
680 '-----------------------------------
690 A7="{V8EV9EV10EV11EV12EV13EV14EV15E}
1 &E1"
700 B7="E1&E1"
710 '-----------------------------------
720 A8="@3 R<B>E D2 G1"
730 B8="@16V13<BB>E<BAA>D<A>DDGDGGF+E-"
740 '-----------------------------------
750 A9="A2 G2 F+4E4 D4.E-"
760 B9="<AA>E<A GG>D<G> F+F+EE DDF+E-"
770 '-----------------------------------
780 AA="E1.EE>E<E"
790 '-----------------------------------
800 AB="E-E4.D-D4.<E-E2..>"
810 BB="E-E4.D-D4.E-E2.."
820 '-----------------------------------
830 CS="<B R1.R8 B4>"
840 DS="E8 R1.R8 F+8E-8"
850 ES="E  R1.R8 F+ E-"
860 '-----------------------------------
870 PLAY #2,AT,BT,CT,DT,ET,FT,GT
880 PLAY #2,"",E0,E0,"",E0,FI,""
890 PLAY #2,"",E0,E0,"",E0,FI,""
900 PLAY #2,"",E0,C0,D0,E0,F0,G0
910 PLAY #2,"",E1,C0,D1,E1,F0,G0
920 PLAY #2,"",E0,C0,D0,E0,F0,G0
930 PLAY #2,"",E1,C0,D1,E1,F1,G1
940 FOR I=0 TO 1
950 PLAY #2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0
960 PLAY #2,A1,B1,C0,D1,E1,F0,G0
970 PLAY #2,A2,B2,C0,D0,E0,F0,G0
980 PLAY #2,A3,B3,C0,D1,E1,F1,G1
990 PLAY #2,A4,B4,C4,D4,E4,F0,G0
1000 PLAY #2,A5,B4,C5,D5,E5,F0,G0
1010 PLAY #2,A6,B6,C4,D4,E4,F0,G0
1020 PLAY #2,A7,B7,C5,D5,E5,F1,G1
1030 NEXT
1040 PLAY #2,A6,"",C0,D0,E0,F0,G0
1050 PLAY #2,A7,"",C0,D1,E1,F2,G2
1060 PLAY #2,"","",C0,D0,E0,F3,G3
1070 PLAY #2,"","",C0,D1,E1,F3,G3
1080 PLAY #2,"","",C0,D0,E0,F3,G3
1090 PLAY #2,"","",CS,DS,ES,FS,GS
1100 PLAY #2,"","",C0,D0,E0,F3,G3
1110 PLAY #2,"","",C0,D1,E1,F3,G3
1120 PLAY #2,"","",C0,D0,E0,F3,G3
1130 PLAY #2,"","",C0,D1,E1,F3,G3
1140 PLAY #2,A8,B8,C0,D0,E0,F3,G3
1150 PLAY #2,A9,B9,C0,D1,E1,F3,G3
1160 PLAY #2,AA,B8,C0,D0,E0,F3,G3
1170 PLAY #2,AB,BB,C0,D1,E1,F3,G3
1180 PLAY #2,"","",C0,D0,E0,F3,G3
1190 PLAY #2,"","",C0,D1,E1,F3,G3
1200 GOTO 940
```

16分音符5つどりの洋式美

オリジナル

チェイス

◉アローエクスプレス平野　北海道・19歳

たまにコンサート情報とかを見ると、一回も名前を聞いたことがないようなヘビメタの外タレが武道館でコンサートをやったりしてて、おなじ音楽といってもいろいろあるものです。とくにティーンエイジャーが「ギューン」というロックギターに夢中になるのは万国共通、ヘビメタとパンクはどこにいってもいる。さて、この作品は、後半の16分音符の5つどり(5つ単位でフレーズを作ること)が洋式美でカッコイイ。

CHASE.FMZ

```
10 CLEAR2000:_MUSIC(1,0,2,2,2)
20 DIM A%(15):FOR I=0 TO 15:READ A$:A%(I
)=VAL("&h"+A$):NEXTI
30 _VOICE COPY(A%,@63):_VOICE(@63)
40 DATA 0,0,0,0,0C00,0006,0,0,0330,1FF8,
0,0,0030,06FF,0,0
50 T$="T150":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$:SOUND
6,1:SOUND7,49
60 PLAY#2,"V13O5@63","V14O5@23Q5","V15O2
@63Q7","V15","S10M500"
70 POKE&HFA2C,15:POKE&HFA4C,35:POKE&HFA6
C,40
80 '
90 '
100 C0$="L16CC>C<CB-8B>C8<CGCE-CF8CC>C<C
B-8B>C8<CGCE-CG8"
110 DZ$="BH8.BH16MS8.BH16BH8.BH16MS8MS16
BH16":D0$=DZ$+DZ$:EZ$="S10M800L16C8R16CM
3000C8.M800CC8R16CM3000C8CM800C":E0$=EZ$
+EZ$
120 C1$="L16FF>F<F>E-8FA-8<F>F<GB-F>C8<F
F>F<F>E-8FA-8<F>F<GB-F<B-8>"
130 D1$=DZ$+"BH8.BH16MS8.BH16BH8.BH16MS1
6MS16MS8":E1$=EZ$+"S10M800L16C8R16CM3000
C8.M800CC8R16CM3000CCC8"
140 A1$="L16R1R2.R8CD":A2$="L16E-2D2C2.&
C8<GB->":BZ$="L16C>C<CC>C<CC>C<CC>C<CCC>
C<C":B2$=BZ$+BZ$
150 A3$="L16C8R8R2.R2.R8CD":A4$="L16C8R8
R2.R2<GA-B->CDE-FG"
160 A5$="L16A-2G2F2.&F8CE-":A6$="L16F8R8
R2.R2.R8CD":BX$="L16F>F<FF>F<FF>F<FF>F<F
FF>F<F":B5$=BX$+BX$
170 A7$="L16F8CE-R8G8E-FR8A-8FGR8B-8FA->
R8C8<GB->E-8D<B-":B7$="L16CC<GB->R8CC<GB
->R8FFCE-R8FFCE-R8GGE-FA-A-B-<B->"
180 D7$="BH8MS8R8BH8MS8R8BH8MS8R8BH8MS8R
8BH8MS8BH8MS16MS16":E7$="S10M800L16CCM30
00C8R8M800CCM3000C8R8M800CCM3000C8R8M800
CCM3000C8R8M800CCM3000C8M800CCM3000CC"
190 A8$="L16>CDE-8&E-2.DE-F8&F2.":A9$="E
-CR8<R2.R1"
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

■Deserter…

なると「7月号のBGMがアンケートで1位だなんて意外で大感激☆　みんな、ありがとう♡　ところで僕の曲の感想などを、〒441－02愛知県豊川市御油町新丁82－5までお寄せください。必ずお返事します。ミンキーモモまたはセーラームーンにハマってる人も大歓迎♡(笑)。文通もOKです」

■Mystic Dance

福井英晃「この曲のポイントは、「沈黙」でしょう。意味がわからない人は曲を聞いて理解してください／　曲の感想をID－6854541(リンクス)に送ってくれると作者はうれしい。また、BUCK-TICK、ソフトバレエ、LUNA－SEAが好きな方もきがるにメールしてください。～永島潔は妖怪人間だ／～」

■チェイス

アローエクスプレス平野「どうやら私の作品は、真面目に作るよりも軽い気持ちで作ったほうが採用されるようです。これからも深く考えないで作ろう

```
200 AA$="L16E-FGC<R8C8<GB-8.B8>C8E-FGCR8
C8<GB-8.FGA-B->"
210 AB$="L16<CC>C8<B-8B>C8.<G8E-8F8CC>C8
<B-8B>C8.<G8E-8G8>"
220 AC$="L16<FF>F8E-8FA-8.F8<B-8>C8<FF>F
8E-8FA-8.F8<B-8G8>"
230 PLAY#2,ZZ$,ZZ$,C0$,D0$,E0$
240 PLAY#2,ZZ$,ZZ$,C1$,D0$,E0$
250 PLAY#2,ZZ$,ZZ$,C0$,D0$,E0$
260 PLAY#2,A1$,ZZ$,C1$,D1$,E1$
270 PLAY#2,A2$,B2$,C0$,D0$,E0$
280 PLAY#2,A3$,B2$,C0$,D0$,E0$
290 PLAY#2,A2$,B2$,C0$,D0$,E0$
300 PLAY#2,A4$,B2$,C0$,D1$,E1$
310 PLAY#2,A5$,B5$,C1$,D0$,E0$
320 PLAY#2,A6$,B5$,C1$,D0$,E0$
330 PLAY#2,A2$,B2$,C0$,D0$,E0$
340 PLAY#2,A7$,B7$,B7$,D7$,E7$
350 PLAY#2,A8$,B2$,C0$,D0$,E0$
360 PLAY#2,A9$,B2$,C0$,D0$,E0$
370 PLAY#2,A8$,B2$,C0$,D0$,E0$
380 PLAY#2,AA$,B2$,C0$,D1$,E1$
390 PLAY#2,AB$,B2$,C0$,D0$,E0$
400 PLAY#2,AC$,B5$,C1$,D0$,E0$
410 PLAY#2,AB$,B2$,C0$,D0$,E0$
420 PLAY#2,AC$,B5$,C1$,D1$,E1$
430 GOTO 250
```

いかに調子外れにするかがコンセプト

オリジナル

働き蟻の踊り

◉川村昌史　岐阜・20歳

川村クンの場合は「いかに調子外れにするか」をとくに考えて作り出したとコメントがあるとおり、曲を作る目的が非常にはっきりしている。ちょんとふつうの和音に戻ったあと大音量で不協和音をぶつけたり、メロディをハモったり、さらにYコマンドでスネアの音も高くしたりと努力しているのだ。こういうのは、日本では「ゲルニカ」というバンドをやってた上野耕路がすごくじょうずです。

ARI.FMZ

```
10 '*** はたらきあり の おと゛り ***
20 CLEAR 2000:CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1
):DEFSTRA-T
30 POKE&HFA2C,25:POKE&HFA5C,10
40 T="T118
50 A1="@52V15O6L8Q6CGA-EFBG+>C+<BFG-DA-G
D-C
60 A2="@36Y32,32V13O7QC16.C32G2L24FGFE8D
8C16.C32G2FGFE8D8L12EFGAGFEDCE4EFGAGFEDG
FED
70 A3="C16.C32G+2L24F+G+F+E8D8C16.C32G+2
F+G+F+E8D8L12EF+G+A+G+F+EDCE4EF+G+A+G+F+
EDG+F+ED":A4="C2.&L24CDEFEDC1
80 A5="C16.C32G+2L24F+G+F+E8D8C16.C32G+2
F+G+F+E8D8L12EF+G+A+G+F+EDCE4EF+G+A+G+F+
EDG+A+>CD
90 A6="@8Y32,0O7L8Q6EEE.D16CCC.<B16AAA.G
16FFF.E16DDD.C16<BBB.A16@22QG>C+<G+>D<A>
D+<B->E
100 A7="@48V10O7Q4EEQG.F16Q4FEQE1R<Q4EEQ
G.F16Q4FEQE1RE2.RE2.R
110 B1="R1@52V15O5L8Q6CGA-EFBG+>C
120 B2="@36Y33,32V11O7QR32C16.C32G2L24FG
FE8D8C16.C32G2FGFE8D8L12EFGAGFEDCE4EFGAG
FEDGFED24
130 B3="R32C16.C32G+2L24F+G+F+E8D8C16.C3
2G+2F+G+F+E8D8L12EF+G+A+G+F+EDCE4EF+G+A+
G+F+EDG+F+ED24":B4="R32C2.&L24CDEFEDC2..
..
140 B5="R32C16.C32G+2L24F+G+F+E8D8C16.C3
2G+2F+G+F+E8D8L12EF+G+A+G+F+EDCE4EF+G+A+
G+F+EDG+A+>CD24
150 B6="@8Y33,0V15O7L8Q6CCC.<B16AAA.G16F
FF.E16DDD.C16<BBB.A16GGG.F16@22QEA+FBF+>
C<G>C+
160 B7="@48V10O7Q4CCQE.D16Q4DCQC1R<Q4CCQ
E.D16Q4DCQC1RC2.RC2.R
170 C1="R1@52V15O4L8Q6C<G-GD-CF-BF
180 C2="@16V11O7QC8E8R8L32GFEFG8C16.CD16
.DC16.CC8E8R8GFEFG8C16.CD16.DC16.CL8CEDF
EGFDCEDFEGFD
190 C3="L32C8F+8R8G+F+EF+G+8C16.CD16.DC1
6.CC8F+8R8G+F+EF+G+8C16.CD16.DC16.CL8CED
F+EG+F+DCEDF+EG+F+D":C4="CEDFEGFDCEDFEGF
D
200 C5="L32C8F+8R8G+F+EF+G+8C16.CD16.DC1
6.CC8F+8R8G+F+EF+G+8C16.CD16.DC16.CL8CED
F+EG+F+DCEDF+EG+F+A+
210 C6="@5O8V8L16Q3E.E32G.G32F.F32D.D32C
.C32E.E32D.D32<B.B32A.A32>C.C32<B.B32G.G
32F.F32A.A32G.G32E.E32D.D32F.F32E.E32C.C
32<B.B32>D.D32C.C32<A.A32<@22V15QL24CDEF
+GA+C+D+FGABDEF+G+A+>C<D+FGAB>C+
220 C7="@30V6O7L32GGGGGGGGGGGGGGGGGGG
GGGGGGGGGR1GGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGGG
GGGGR1R1R1
230 D1="@6V8O6L8Q3R8GR8GR8GR8GR8GR8GR8GR
8G":D2=D1+D1
240 D="R8F+R8F+R8F+R8F+":D3=D+D+D+D
250 D6="O5R8GGGR8GGGR8>CCCR8CCCR8DDDR8DD
D<<@22V15QG>C+<G+>D<A>D+<A+>E@6V8Q3
260 D7="V6R1O6L8R8GR8GR8GR8GR1R8GR8GR8GR
8GR8GR8GR8GR8GR8GR8GR8GR8G
270 E1="@6V8O6L8Q3R8ER8ER8ER8ER8ER8ER8ER
8E":E2=E1+E1
280 E6="O5R8EEER8EEER8AAAR8AAAR8BBBR8BBB
<@22V15QEA+FBF+>C<G>C+@6V8Q3
290 E7="V6R1O6L8R8FR8FR8FR8FR1R8FR8FR8FR
8FR8FR8FR8FR8FR8FR8FR8FR8F
300 F1="@48V11O6L4Q3C<A-B-A->C<A-B-A-":F
2=F1+F1
310 F6="O5L2CCFF<GGQL4<V15CC+DD+Q3V11
320 F7="V8R1O6L4C+<B>C+<BR1>C+<B>C+<B>C+
<B>C+<B>C+<B>C+<B
330 R1="V6Y23,255Y24,255M8S8M8S8M8S8M8S8
M8S8M8S8M8S8M8S8":R2=R1+R1
340 R6="M8S8S8S8M8S8S8S8M8S8S8S8M8S8S8S8
M8S8S8S8M8S8S8S8V15CBM24S24M24SM24M24M24
CBM24M24M24SM24M24M24CBM24M24M24SM24M24M
24CBM24M24M24SM24M24M24V6
350 R7="V2C1M8S8M8S8M8S8M8S8C1M8S8M8S8M8
S8M8S8CM8S8M8S8M8S8M8S8CM8S8M8S8M8S8M8S8
360 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T
370 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1
380 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,R2
390 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E2,F2,R2
400 PLAY#2,A4,B4,C4,D1,E1,F1,R1
410 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,R2
420 PLAY#2,A5,B5,C5,D3,E2,F2,R2
430 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F6,R6
440 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F6,R6
450 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,F7,R7
460 GOTO 380
```

今回もっとも選者が気に入っているのがこの作品。メロディはMSXがランダム関数で選んでいく。ランダムなのに、なんでこんなに説得力があるんだろう？　メロディの音色もノイズすれすれで、すごくカッコイイ。プロフェット5でノイズ混じりの音を作っていたことを思い出します。たまに入るスネアも曲のアクセントになっている。

MACHIN.FMZ

```
10 REM┌──────────────────────────────────┐
20 REM│ " きかいの きかいによる きかいのための マーチ " │
30 REM├──────────────────────────────────┤
40 REM│ BY DAI OKABAYASHI  < 1992 >      │
50 REM└──────────────────────────────────┘
60 CLEAR999:_MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1):
DEFSTRA-Y:DEFINTZ:FORZ=0TO7:POKE-1492+Z*
16,Z*30:NEXT:T="T147V15L8Q8":PLAY#2,"O4"
+T+"V9","O6"+T,T,"O2"+T,"O4"+T,"O1"+T,"O
3"+T,"O5"+T,T+"L4",T,T:Z=RND(-12)
70 C(0)="M450CCCM3600C":C(1)="M450CCCM29
00C8C8":C(2)="S4M2600C2S0M3300CC":C(3)="
M1700CCCC":SOUND6,6:SOUND7,49
80 B="@33V13O2L16AR8.ER8.AR8.ER8."
90 FORZ=0TO3:A=A+MID$("CDEGFR",RND(1)*6+
1,1)+MID$(" 4",RND(1)*2+1,1):NEXT:A="@=Z
A;"+A:ZA=RND(1)*63:PLAY#2,A,A,B,A,A,A,A,
A,"S0"+C(RND(1)*4),B,B:A="":GOTO90
```

人気のイースですが、さすがにＳＴＵＤＩＯ　ＴＡＫＥが作るとひと味違う。音色は金属音が妙に揺れていて、気持ちいいと気持ち悪いの中間の、忘れられない感触。間抜けなリズムも印象的で、妙にテンポがずれるのも全体の曲調にマッチしているのがヘン。

REST.FMZ

```
10 'SAVE"REST"
20 CLEAR5000
30 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
40 T$="T115":_TRANSPOSE(50)
50 POKE&HFA3C,60:POKE&HFA5C,80
60 POKE&HFA6C,70
70 '
80 A1$="Y32,32@17Y1,50Q4V15O6L8R8AECDC<A
B >C<AFA>D<BGB R8>AECDC<AB R8>AECDF+A>D"
90 B1$="Y33,32@49Q4V13O6L8R8.AECDC<AB >C
<AFA>D<BGB R8>AECDC<AB R8>AECDF+A>D16"
100 C1$="Y34,32@49Q4V14O5L8ACE4D4<A4>C2<
B4G4A1>A1"
110 D1$="Y35,32@49Q4V13O5L8R8ACE4D4<A4>C
2<B4G4A1>A2.."
120 E1$="Y36,32@49Q4V12O5L8R6ACE4D4<A4>C
2<B4G4A1>A2."
130 F1$="Y37,32@49Q6V15L8O4A2>D2F2G2<A2>
D2<A2>D2"
140 F2$="L16O4A8>AA<A8>AAD8>DD<D8>DD<F8>
FF<F8>FF<G8>GG<G8DD<A8>AA<A8>AAD8>DD<D8>
DD<<A8>AA<A8>AAD8>DD<D8>DD"
150 F3$="L8O4AA16A16AA16A16>DD16D16DD16D
16FF16F16FF16F16GG16G16GG16G16<AA16A16AA
16A16>DD16D16DD16D16<AA16A16AA16A16>DD16
D16DD16D16"
```

と思います」

■機械の機械による機械のためのマーチ

ＺＥＥＤＥＮ岡林だい「ちゅーうっす／　追手前の吹奏楽部のみんな、載ったぞ。で／　本当はフレーズ作成用だったんですけどネ、これ。けっこう機械っぽいでしょ？　というわけで曲の感想は、〒781－51　高知市大津甲531－19、『岡林大とハウスミュージック』係まで、みなさんヨロシクおねがいします」

■働き蟻の踊り

川村昌史「12月2日に岐阜市民会館で岐阜大学管弦楽団の定期演奏会があります。ブラームスの2番とかドボルザークのチェロ協奏曲なんかをやります。来るともれなく僕のへたなホルンが聴けますのでお近くの方はどうぞいらしてください。最後に一言。今後も僕は変な曲路線でいきます(たぶん……)」

■Out of sight

みそねこ「まよん。やったー、また採用だ。でも1曲没ったようです。FM音楽館をなめてはいけないな。ところで

```
160 G1$="Y22,16Y23,3Y24,50Y38,12Y39,5Y40
,7@A15V6B!4S!4B!8B!8S!4 B!4S!4B!8S!8S!8B
!8 R8B!8S!4B!8B!8S!8B!8 R8B!8S!4B!8S!8S!
8S!8"
170 G2$="B!8H8S!8C!8B!8H8S!8C!8 B!8H8S!8
C!8B!8S!8S!8C!8 B!8H8S!8C!8B!8H8S!8S!8 B
!8H8S!8C!8R8S!8S!8C!S!8"
180 G3$="B!C8H8S!H8H8B!H8B!H8S!H8H8 B!C8
H8S!H8H8B!H8S!H8S!H8B!H8 C8B!H8S!H8H8B!H
8B!H8S!H8B!H8 C8B!H8S!H8H8B!H8S!H8S!H8S!
H8"
190 H$="L3204V14F+V11FV6D+R32":H0$="V15L
3202CV11<BV9A+V7A"
200 H1$="R"+H$+"R4."+H0$+"R4."+H$+H$+"R"
+H0$+"R4."+H$+"R4."+H0$+"R4."+H$+H0$+"R4
"+H$+H$
210 PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T$
220 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$,H
1$
230 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F2$,G2$,H
1$
240 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$,H
1$
250 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F3$,G3$,H
1$
260 GOTO 220
```

効果音のたぐいが大きいのがナイス

ゲームミュージック　

ナムコ「BARADUKE」

BARADUKE

●谷口洋一　福井・23歳

作者自身は、楽譜どおりに入力したといってるのだが、音程とかがずれている感じがするのはなぜでしょう。いや、選者としてはそういう不協和音の部分が気に入っているのですが。あと、楽器のバランスで効果音のたぐいが大きいのが通常と違っていてナイスです。

BA.FMZ

```
10 '┌──────────────────────┐
20 '|       BARADUKE       |
30 '|                      |
40 '|  BARADUKE . Finale   |
50 '├──────────────────────┤
60 '|   (C) NAMCO 1985     |
70 '└──────────────────────┘
80 '
90 CLEAR 1000
100 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
110 DEFSTR A,B,C,D,E,F,G,H,T
120 '
130 POKE &HFA2C+4*16,50
140 POKE &HFA2C+5*16,70
150 '
160 '
170 '───────────────────────────
180 '
190 '●●●●●● A ﾊﾟｰﾄ @04,@06
200 '
210 A1="@3605L24R2R4.V13E-E-E-
220 C1="@4804L24V14R2RB-B-B-B-B-B-
230 D1="@0604L24V13R2F8FFF FFFFFF
240 E1="@0604L24RV13C8CCC C8CCC CCCCCC
250 F1="@3304L24V13G8GGG G8GGG G8GGG GGG
GGG
260 G="S!8S24S24S24" : G1="V12@A15"+G+G+
G+"S24S24S24S24S24S24
270 '
280 '───────────────────────────
290 '
300 A2="@3605V12E2&E4
310 C2="@4805L12V13C2&C4Q7D E F   Q8E2&E
4 Q7F G F
320 D2="@0604L12V12G2&G4Q6B-B-B- >Q8C2&C
4<Q6B-B-B-
330 E2="@0604L12V12E2&E4Q6F F F   Q8G2&G
4 Q6F F F
340 F="@3304L12Q3C4<G4>C4<Q6B-B-B-" : F2
=F+F
350 G="S!8S24S24S24 S!8S!8 S!8S!8S24S24S
24S24S24S24" : G2=G+G
360 '
370 '───────────────────────────
380 '
390 C3="O5Q8L8E2&E4R EQ6E24E24E24 Q7EG <
AB>CD
400 D3="O4Q8L8C2&C4R CQ6C24C24C24 Q7CC <
FG AF
410 E3="O4Q8L8G2&G4R GQ6G24G24G24 Q7GG
CC CD
420 F3=F+"O4Q3C4<G4F4>Q5 C8<F8
430 G3=G+"R8S24S24S24R8S!8 R8S!8R8S!8
440 '
450 '───────────────────────────
460 '
470 A4="O6R2.L24Q6EFGAGF <L12Q7AB>C <B>C
D Q6E-8E-8D8D8
480 B4="@0406R2V12L24Q6EFGAGFL12EC<G FGA
 GAB >C8C8<B8B8
490 C4="O5L8Q6G F16 E-16F G   EQ5E24E24E
24 Q6EG <AB>CD G F 16E-16F G
500 D4="O4L8Q6A-A-16A-16A-A- >CQ5C24C24C
24 Q6CC <FG AF A A 16A 16B-B-
510 E4="O4L8Q6E-E-16E-16F F   GQ5G24G24G
24 Q6GG  CC CD E-E-16E-16F F
520 F4="O3L4A-B- >C<G FQ5A8F8 Q8A-B-
530 G="R8S16S16R8S!8" : G4=G+"R8S24S24S2
4R8S!8R8S!8R8S!8"+G
540 '
550 '───────────────────────────
560 '
570 A5="O7Q6C8<Q5G24F24D24Q6ER8 O5Q8C2D2
F2
580 B5="O6Q8C4.R8O4A2B2>D2
590 C5="O4Q8V14C4. R8O4Q6CQ5C24C24C24 Q6
 F C DD G16G16D   F Q5F 24F 24F 24 Q6B-F
600 D5="O4Q8V14G4. R8O3Q6AQ5A24A24A24 Q6
>C<A BB>D16D16<A >D Q5D 24D 24D 24 Q6F D
610 E5="O4Q8V13E4. R8O3Q6FQ5F24F24F24 Q6
 A F GG B16B16 G  B-Q5B-24B-24B-24>Q6D<B
620 F5="O4Q6C8Q5C24E24G24>Q6C8 R8 Q3FQ4C
8F8 Q3GD<B->D
630 G="R8S24S24S24R8S!8" : G5="R8S24S24S
24S!8R8"+G+"R8S!8S16S16S!8"+G
640 H5="S9M15000O5R2C2D2F2
650 '
660 '───────────────────────────
670 '
680 A6="O4L8R2 Q6AQ5A24A24A24>Q6C<ABB>D<
B
690 B6="O5L16Q8ECDC<BB-AG <Q6EFEFEFEF >E
FEFEFEF
700 C6="O4Q6GGRR2R2 " : D6="O4Q6EER <Q8A
2B2" : E6="O4Q6CCRC2D2
710 F6="O4CGFCGD" : G6="S16S16S16S16 S16
S16S16S16 R8S24S24S24R8S!8 R8S!8R8S!8
720 H6="M2000O5L16GEFEE-D<B>C >C8C24C24C
24F8C8D8D8G8D8
730 '
740 '───────────────────────────
750 '
760 A7="O6Q6V12EQ5E24E24E24Q6GE<AQ5A16A1
6Q8A24B24>C24D24E24F24
770 B7="O5L8Q6CQ5C24C24C24Q6EC FQ5F16F16
Q8F24G24A24B24>C24D24
780 C7="O5V13Q6CQ5C24C24C24 Q6E C< AQ5A1
6A16 >C16<B16A16B16
790 D7="O4V13Q6AQ5A24A24A24>Q6C<A  EQ5E1
6E16  G16 G16F16G16
800 E7="O4V12Q6FQ5F24F24F24 Q6A F <CQ5C1
6C16  D16 D16C16D16
810 F7="O5FQ4C8F8 F8<F8 Q5G16G16F16G16
820 G7="R8S24S24S24S!8S!8 R8S16S16S24S24
S24S24S24S24
830 H7="O6C4<A4 A8A16A16 A16G16F16G16
840 '
850 '●●●●●● PLAY ●●●●●●●●
860 '
870 T="T120"
880 '
890 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T
900 '
910 PLAY#2,A1,"",C1,D1,E1,F1,G1,""
920 PLAY#2,A2,"",C2,D2,E2,F2,G2,""
930 PLAY#2,"","",C3,D3,E3,F3,G3,""
940 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4,""
950 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G5,H5
960 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F6,G6,H6
970 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,F7,G7,H7
980 GOTO 920
```

どんどん加速、崩壊、大爆発

オリジナル

Out of sight

●みそねこ　群馬・17歳

おお、これはすごい。短い曲のなかにほとんどテクニックの限りを尽くしている(リストは長めですが)。どんどん加速していって、曲が崩壊していき、最後に大爆発、という感じ。好きだなあ、こーゆーの。『スペース・ボール』という『スター・ウォーズ』のパロディ映画を思い出した。ダース・ヴェーダーに相当する役の黒いヘルメットがやけにでかくて3頭身キャラになっている、という代物(しろもの)。

SIGHT.FMZ

```
10 '──── Out of sight
20 _MUSIC(0,0):CLEAR100,&HC000:FORI=&HC0
00TO&HC047:READA$:A=VAL("&H"+A$):S=S+A:P
OKEI,A:NEXT:IFS<>7621THENPRINT"Wrong DAT
A":END
30 '──── MAC DATA
40 DATA D5,F5,3E,0D,CD,96,00,A7,20,1F,AF
,CD,96,00,C6,1F,F5,5F,3E,00,CD,93,00,F1,
30,0C,3E,01,CD,96,00,3C,5F,3E,01,CD,93,0
0,F1,D1,C9,AF,CD,96,00,D6,0F,F5,5F,3E,00
,CD,93,00,F1,30,0C,3E,01,CD,96,00,3D,5F,
3E,01,CD,93,00,18,DF,00
50 KEY1,"POKE-605,201"+CHR$(13)
60 POKE-604,0:POKE-603,192:POKE-605,195:
_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):POKE&HFA2C,50:CL
EAR8000,&HC000:DEFSTRA-V:SOUND7,42:SOUND
6,0
70 '──── VOICE
80 V="@63Y0,65Y1,67Y2,4Y3,19Y4,98Y5,114Y
6,18Y7,32
90 '──── MML
100 T="T150
110 A="@24Q7V13L16R8GGG8GGG8GGG8GGG8GGG8
GGG8GGG8GG":A1="O5"+A:B1="O7"+A
120 A="G8GGG8GGG8GGG8GGG8O":A2=A+"B-R16G
#B-R16G#B-R16G#B-R16B-R16B-":B2=A+"FR16D
#FR16D#FR16D#FR16FR16FV15
130 A="@2307AAV13@2405GDG>DGD<GDGDG>DGD<
G>DGDG>DGD<GDGDG>DG":A3=A+"D":B3="R24"+A
140 A4="<GDGDG>DGD<GDGDG>DGD<GD<CFB->D#G
#>C#F#G1":B4="R24"+A4
150 A=V+"V15OA8.FGAB->C8.F4C#DD#<D#GB->D
#DR16C4<B-8AB-":B5="R32"+A:A5=A+"B
160 A=">C4&C<CFA>C<FA>CF<A>CAG#8.<G#>CD#
G#B-8.<B->DF":B6="R32"+A:A6=A+"B-
170 A="O5B4&BDGB>C<BGDC<BGDF&Y16,228&FFE
FED#G#F#B-D#DG#>D#E":B7="R32"+A:A7=A+"A
180 A="BDGB>C<DG>CD<GB>CD<G>GF2..":A8=A+
".":B8="R32"+A
190 A="@16C4&CCDD#4FD#.D.L12D#DCFD#DGFD#
B-G#B-":A9=A+"8":B9="R16"+A
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

10月には推薦入試があります。これが載るころには結果も出てるわけで……うおー、これではいかん/　というわけでしばらく冬眠します。PSGタムのマシン語はJL2TBBさんのものを拝借させていただきました」

■Rest in Peace
STUDIO TAKE「採用ありがとうございます。先月に引き続く採用にすごく驚いています。じつをいえばボコスカウォーズのほうがもしや……と思っていました。でも、やっとゲーム音楽の登竜門であるイースのアレンジで採用されたことに誇りを持てます。で、今回はとてもPOPな感じのRest In Peaceでした」

■BARADUKE
谷口洋一「10月号に続いての採用、うれしく思ってます。10月号のプログラム、打ちこんでいただいた方、おつかれさまでした。これからももっと勉強してみんなに気に入っていただくようなプログラムを作りたいと思います」

■9月号BGM：らったった

ビギナーのための FM音楽塾 ▶ステップ❷ チャンネルと和音の演奏

```
10 CALL MUSIC
20 T$="T150O4L1V15":PLAY#2,T$,T$,T$
30 PLAY#2,"E","G",">C"
40 PLAY#2,"D","G","<B"
50 PLAY#2,"E&E","G&G",">C&C"
```

最初に、問題です。左下のリストの行30では、どんなふうに音が鳴るでしょう。
①ミ、ソ、高いドの順に鳴る
②最後の高いドだけが鳴る
③ミ、ソ、高いドの3音で構成された和音が鳴る

今回のテーマからして、答えはおのずから明らか(③)ですが、①だと思って半生を過ごしてきた人って意外に多いんです。むかしMファン編集部でアンケートをとったら、半数近くが①と答えました。だから、まちがえてもちっとも恥ではありません。ただ、②だと思った人はちょっと悩みすぎです。

PLAY文の横にカンマで区切って並べられたMMLはぜんぶ同時に演奏され、その1つ1つの音の通り道をチャンネルといいます。例は、3チャンネルですが、MSX－MUSICは9チャンネルまで鳴らせます。

カンのいい人は、じゃあ、行30〜50は、「PLAY#2,"EDE&E", "GGG&G", ">C<B>C&C"」というふうにまとめられる、ということに気づいたでしょう。そのとおりです。このリストは、事態を見えやすくするためにわざと1音ずつに区切りましたが、たいていは、何音かまとめてならべています。

行20でやっていることとか、行50の「&」とか、前回は触れなかったことが出ていますが、自主研究課題とします。今回、伝えたかったのは、たったこれだけのことです。つまらなかったらごめんなさい。(コ)

```
200 A="L20G<G#>CD#GF<G>D#DFL24D#<GB->D#F
<A>CFG<B->DGA2B":AA=A+"2@1401G#1":BA="R1
6"+A+"4.@1401C#1
210 P="&Y18,26&A&Y18,46&A
220 Q="&Y18,58&B&Y18,78&B
230 R="&Y18,82&C&Y18,102&C
240 S="&Y18,120&D&Y18,138&D
250 C1="V1405L24A4"+P+P+P+"B4"+Q+Q+Q+">C
4"+R+R+R+"D4"+S+S+S
260 C2="<A4"+P+P+P+"B4"+Q+Q+Q+Q+"&Y18,58
&B>L16CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16CR16C
270 C4="<L16A4"+P+P+"B4"+Q+Q+">C4"+R+R+"
D2"+S+S+S+S+S
280 C="A..G&G16B-":C5="V1305L4"+C+C:C6=C
+"L16AR16GAR16GAR16GAR16AR16A
290 C="B..B-&B-16>C<":C7="L"+C+C:C8=C+"L
16B&Y18,68&B&Y18,66&B&Y18,64&B&Y18,62&B&
Y18,60&B&Y18,58&B&Y18,56&B&Y18,54&B&Y18,
52&B&Y18,50&B&Y18,48&B&Y18,46&B&Y18,44&B
300 C="C2<B->C#":C9=">L4"+C+C:CA=C+"L16C
8<B->C8<A>L20C<G#>C<G>C<L24F#>C<EA>DGL32
>CFB->D#TV1501A2
310 P="&Y19,192&F&Y19,212&F
320 Q="&Y19,0&G&Y19,12&G
330 R="&Y19,8&G#&Y19,28&G#
340 S="&Y19,40&B-&Y19,60&B-
350 D1="V1405L24F4"+P+P+P+"G4"+Q+Q+Q+"G#
4"+R+R+R+"B-4"+S+S+S
360 D2="F4"+P+P+P+"G4"+Q+Q+Q+Q+"&Y19,0&G
L16G#R16F#G#R16F#G#R16F#G#R16G#R16G#
370 D4="L16F4"+P+P+"G4"+Q+Q+"G#4"+R+R+"B
-2"+S+S+S+S+S
380 D="F..D#&D#16F#":D5="V1305L4"+D+D:D6
=D+"L16FR16D#FR16D#FR16D#FR16FR16F
390 D="G..F&F16G#":D7="L"+D+D:D8=D+"<L16
G&Y19,254&G&Y19,252&G&Y19,250&G&Y19,248&
G&Y19,246&G&Y19,244&G&Y19,242&G&Y19,240&
G&Y19,238&G&Y19,236&G&Y19,234&G&Y19,232&
G&Y19,230&G
400 D="G#2F#B-":D9=">L"+D+D:DA=D+"L16G#8
F#G#8FL20G#EG#D#G#L24DG#C#F#B>EL32A>DG>C
TV1501D2
410 E0=V+"V1405L24
420 P="&Y20,82&C&Y20,102&C
430 Q="&Y20,120&D&Y20,140&D
440 R="&Y20,144&D#&Y20,164&D#
450 S="&Y20,192&F&Y20,212&F
460 E1="C4"+P+P+P+"D4"+Q+Q+Q+"D#4"+R+R+R
+"F4"+S+S+S
470 E2="C4"+P+P+P+"D4"+Q+Q+Q+Q+"&Y20,120
&DL16D#R16C#D#R16C#D#R16C#D#R16D#R16D#L2
4
480 E4="L16C4"+P+P+"D4"+Q+Q+"D#4"+R+R+"F
2"+S+S+S+S+S+"V13
490 E="C..<B-&B-16>C#":E5="O5L4"+E+E:E6=
E+"L16CR16<B->CR16<B->CR16<B->CR16CR16C
500 E="D..C&C16D#":E7="L"+E+E:E8=E+"L16D
&Y20,128&D&Y20,126&D&Y20,124&D&Y20,122&D
&Y20,120&D&Y20,118&D&Y20,116&D&Y20,114&D
&Y20,112&D&Y20,110&D&Y20,108&D&Y20,106&D
&Y20,104&D
510 E="D#2C#F#":E9="L4"+E+E:EA=E+"L16D#8
C#D#8CL20D#<B>D#<B->D#L24<A>D#<G#>C#F#B>
L32EA>DGV15@1401G1
520 F1="@6R8Q5O2L16V15G4G4G8.G>G8<G>G<G>
G8<G>G8<G>G<G>G<G8>G8<
530 F2="G>G<G8>G8<GG>G<G8G>G8<GG>G<G>Q8F
#R16EF#R16EF#R16EF#R16F#R16F#<Q5
540 F3="G4>G8<GG>G<G8G>G<G8GFF#G8>G8<GG>
G<G8G>G<F>F<F#
550 F4=">F#<G8.>G8<GG>G<G8G>G<G8>GFF#B-<
B->D#FG#B->Y37,32C2...Y37,0C<GC
560 F="F8>F8<FF>F<F8F>F<F8FD#E":F5="Q7O2
"+F+F:F6=F+"FR16D#FR16D#FR16D#FR16FR16F
570 F="G8>G8<GG>G<G8G>G<G8>G<FF#":F7=F+F
:F8=F+"G8F8B-GFG8G#8AB-B
580 F="O3G#8<G#8>G#8<G#G#>G#<G#>C#F#B<D#
FA":F9=F+F:FA=F+"F#2C2V15T@1401C1
590 G0="V15Y22,28Y23,62Y24,172Y40,1
600 G1="R8HB16H16C8BH16H16C8BH16H16C8BH1
6H32SM32SMC8BH8H16BH16SMH8BH16SMH16BH16S
MC16BH16BH16SM16H16
610 G="BH16H16SMH16H16BH16BH16SMH16BH16H
16BH16SMH16H16BH16BH16":G2="BH16SM16"+G+
"SMH16BH16SM8B16SM8B16SM8B16SM16B16SM16B
16SM16
620 G3="B16B16"+G+"SMH16BH16"+G
630 G4="SMH16BH16"+G+"SMH16BH16 BH16BH16
BSM16BH16BSM32SM32BMS16BSM16SMC16B4B4B4B
32B32SM32SM32SM16SM16
640 G="BC8SMC8BC16B16SMC16B16C16B16SMC16
B16C16B16SMC16B16":G5=G+G:G6=G+"SMC16B16
B16SMC16B16B16SMC16B16B16SMC16B16SMC16B1
6SMC16
650 G8=G+"B16CSM8B16CSM8CB16HSM8V1SM32V3
SM32V5SM32V7SM32V9SM32V11SM32V13SM32SM32
V15SM32SM32
660 G="Y40,1SMC8BH8SMH16B16H16B16SMH16B1
6BC16B16SMH8Y40,5MBH":G9=G+"8"+G+"16B16
670 GA=G+"16B16Y40,1":G="SMB24B24B24B16"
:GA=GA+G+G+G+G+"SMC16BH32H32BH16BH16
680 H0="L16S0M2000O3E<AE>E<AE>E<A>A32A32
AAAEE<
690 H1="AA>A4A8.A>EEE32E32E<AAEERA8.A>EE
<AAEE<
700 H="O3E8>E8<EE>E<E8E>E8<EE>":H2="AA"+
H+"E<E>A<AA>A<AA>A<A>A32A32AAEE<A
710 H3="A"+H+"E<E"+H+"E<"
720 H4="E"+H+"E8<EE8>E8<EE>E<E>AAA32A32A
E32E32EEE<A32A32AAAE32E32EEE
730 H5=H+"E<A"+H+"E<E
740 H6=H+"E<A>E<AE>E<AE>E<AE>A32A32AEE<A
750 H8=H+"E<EOS12M300C4F8.B8.S10O7L32M1G
M2GM3GM4GS0M2000L16
760 H9="O8C4F4B4.S1D8R2..D8S0
770 HA="B4F4C4.S1D8L32S0O6EEEEEEEE<EEEEE
EEE<EEEEEEEE<EEEEEEEE
780 I="V13CV11CV9CV7C":J="V13CV11C":I1="
L32R1"+I+"R"+I+"R16"+I+I+"R16"+I
790 K="V15CV14CV13CV12CV11CV10C":L="R8"+
I:I2="R16"+I+"R16"+I+L+L+L+K+K+K+I+I+J
800 I3="R8"+L+L+L+L+L+L+L
810 I4=I+L+L+L+L+L+"R8"+J+K+"V9CVCV7CV6C
R2R16V13CC"+J+J
820 I5=L+L+L+L+L+L+L+L:I6=L+L+L+L+K+K+K+
I+I+"V13CV11C
830 I8=L+L+L+L+"R16"+I+"R16"+I+"R16"+I+"
V3CCV5CV7CV9CV11CV13CCV14CV15C
840 I9=I+L+L+"R8V13CR16."+L+L+L+"R8V13CR
16.":IA=K+"V9CVC"+I+L+L+"V13CR32CR32"+K+
K+K+K+K+"R16SM9999C1
850 '------ PLAY
860 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T
870 PLAY#2,"","",V ,V ,E0,"",G0,H0
880 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1,I1
890 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2,H2,I2
900 PLAY#2,A3,B3,C1,D1,E1,F3,G3,H3,I3
910 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4,H4,I4
920 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G5,H5,I5
930 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F6,G6,H6,I6
940 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,F7,G5,H5,I5
950 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E8,F8,G8,H8,I8
960 PLAY#2,A9,B9,C9,D9,E9,F9,G9,H9,I9
970 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,EA,FA,GA,HA,IA
980 IFPLAY(0)THEN980ELSEPOKE-605,201
```

みそねこ「まさかこんな形で再掲載されるとは思いもしなかった。ここまでしてもらうと、なんかこっちが悪いことをしたような気がしたりします。電話では緊張してうまくしゃべれなかったけど、常連なるとさんでも付録ディスクBGMの制限に悩むのかとおもいました。制限が減ることを期待します」

■BGM:タコ&イカ SUPER

みそねこ「3つも採用されて、コメントを描くのに1時間近くたってしまったみそねこです。ちょうどタコ&イカ3にハマってたので、こんな曲ができました。難解じゃないし転調しても無限ループなのはGOOD／ Mファンと Mマガの違いは投稿族の勢力のような気がします」

最後に10月号の人気ベスト3です。3位は皇国男児『日本陸軍』、2位はニジンスキー平野『ドルアーガの塔』、そして1位は大家のケンちゃん『砂漠のサファイア』(BGM)でした。

ここのところ、いい曲をBGMにできて大ラッキー。(Orc)

グラフィック命令「DRAW」は、こんなに便利でおもしろいのに、どういうわけかそのわりに使われることが少ない。もちろん、目端のきいた投稿プログラマのなかには、DRAW文を効果的にさりげなく使っていたり、ウルトラC的な使い方をしてみせたりしている人が少なくない。しかし、一般に見渡してみると、どうもDRAW文は敬遠される傾向にあるようだ。

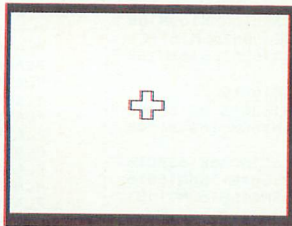
なぜか。それは、DRAW文を使うために、もう1つよけいに言語を覚えなくてはいけないからだろうと思う。その言語とは、DRAW文のあとに続くデータを記述するための言語で、GML(Graphic Macro Language)という。

音楽のMML(Music Macro Language)と名が似ているが、その中身も使われ方(MMLのほうはPLAY文のデータを記述する)もよく似ている。しかし、GMLのほうがずっとかんたんで覚えやすい。MMLをあやつるには、多少の楽典の知識や拍数、和音の処理など立体的な苦労がともなうが、GMLのほうはだれだって2歳のころからやっている線がきがメインテーマなので、どうやってもむずかしくなりようがない。

ただ、方眼紙のマスを数える根気は必要かもしれない。

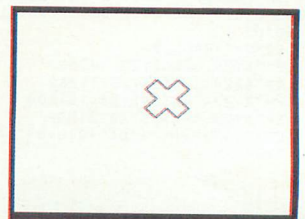
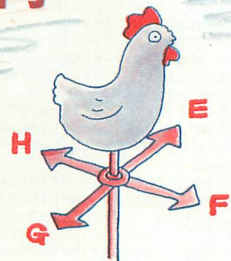
1 上下左右

じっさいのDRAW文のサンプルを提示しながら、GMLのポイントを解説していこう。1発目は、もっともわかりやすい上下左右に線を引くコマンドである。

GMLではコマンドがアルファベット1字を基本にできている。こういう場合にありがちだが、GMLでは原則として機能を表す英単語の頭1字をとってコマンドとしている。たとえば、上はUPだからU、下はDOWNでD、左右はもちろんLとR。このコマンドに線の長さを指定する数値をくっつければ十字のGMLはリスト1の行1000のようになる。行100、110のDRAW文は項目4、項目5、項目8と関連する設定だ。

↑右行って、下行って、右行って……

●リスト1
```
100 COLOR 4,15,0:SCREEN 5,0:DRAW "S4A0"
110 DRAW "BM120,80"
120 READ A$:DRAW A$
130 GOTO 130
1000 DATA R10D10R10D10L10D10L10U10L10U10
R10U10
```

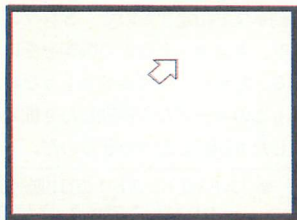
2 斜め4方向

「原則」をいったすぐあとで気が引けるが、斜め4方向に線を引くためのコマンドは例外的に頭文字になっていない。「右上」とか「左下」をアルファベット1字で表す適切な方法がなかったのだろう。斜めの4方向を表すGMLコマンドは、右上から左上までぐるっと時計回りにE、F、G、Hとなっていて、リスト1のプログラムの行1000をリスト2のものに置き換えれば、斜めの十字が描かれる。どうせ続きのアルファベットにするのならA～Dにすればよさそうなものだが、その4つはほかの主要コマンドが予約ずみでEからしか残っていなかったのである。

↑ドットが正方形でないのでちょっと歪む

●リスト2(+リスト1の行100～130)
```
1000 DATA E10F10E10F10G10F10G10H10G10H10E10H10
```

3 かかずの"B"

線をかく機能しかなければ、ひと筆書きの絵しかかけない。だから、線をかかない機能も必要だ。そのためのコマンドが、おそらくBlind(隠れた)からきたBだ。

Bが、ほかのコマンドの頭にくっつくと、線をかく仮想的なペン先(Last access Pointの略で、LPと呼ぶ)だけ移動して線を表示しなくなる。写真の矢印には、最初と最後にシッポがあるのだがBコマンドで見えなくなっている。

↑おしりに見えないシッポがある

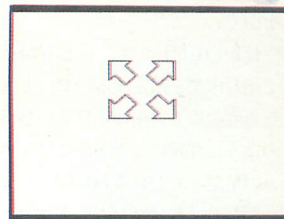
●リスト3(+リスト1の行100〜130)

```
1000 DATA BE10F5E10F5U20L20F5G10F5BG10
```

4 回転する"A"

Angleから来たと思われるAコマンドは、以降の図形全体を90度単位で回転して表示する(パラメータ0〜3で反時計回りに指定)。

リスト1+リスト4は前項の矢印をA0(初期)〜A3でかく。

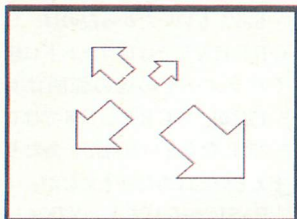
このAコマンドは一度指定するとプログラムを消しても効果は消えない。だから、リスト1の行10末尾のような配慮が必要なのだ。

↑シッポを持ってぐるんと振り回した感じ

●リスト4(+リスト1の行100〜130)

```
121 DRAW "A1":DRAW A$
122 DRAW "A2":DRAW A$
123 DRAW "A3":DRAW A$
1000 DATA BE10F5E10F5U20L20F5G10F5BG10
```

5 大きくなる"S"

GMLのマス目の単位は初期状態では1マス1ドットだが、Sコマンド(Scale)はそれを4分の1ドット単位で変更できる。項目4の図形を、1マス1ドット(初期値S4)、1.5ドット(S6)、2ドット(S8)、3ドット(S12)で表示してみた。

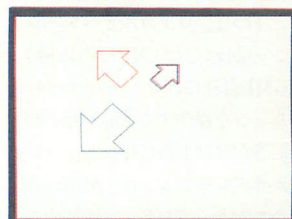
Sコマンドも効果があとに残るという性質はAコマンドと同様だ。

↑左上の矢印は誤差でおしりが切れている

●リスト5(+リスト1の行100〜130)

```
121 DRAW "A1S6":DRAW A$
122 DRAW "A2S8":DRAW A$
123 DRAW "A3S12":DRAW A$
1000 DATA BE10F5E10F5U20L20F5G10F5BG10
```

6 色はやっぱり"C"

GMLはそのときの描画色(COLOR文の第1パラメータやグラフィック命令で指定された色)で線をかくが、GMLのなかで色を切り換えることもできる。それがCコマンド(Color)だ。続くパラメータはカラーコード指定だ。

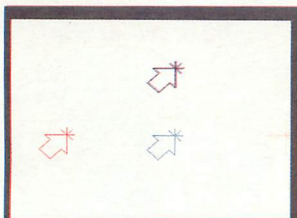
ところで、ほかのグラフィック命令で指定された色はDRAW文に影響するが、このCコマンドで指定した色はDRAW文でかく線にのみ効果を持つという点に注意。

↑4つとも色を変えてみた

●リスト6(+リスト1の行100〜130)

```
121 DRAW "A1S6C9":DRAW A$
122 DRAW "A2S8C7":DRAW A$
123 DRAW "A3S12C10":DRAW A$
1000 DATA BE10F5E10F5U20L20F5G10F5BG10
```

7 放射する"N"

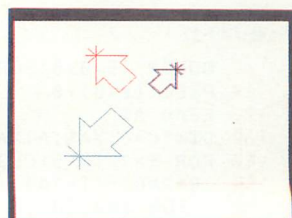
線をかくコマンドはすべてLPと呼ばれる仮想的なペン先を移動しながら線をかくのだが、Nコマンド(たぶんNot)はこれに続く描画コマンドにかぎり線をかいてもLPを移動させない働きがある。

たとえばリスト7のように「NH5〜」などを挿入すると、矢印の頭に毛をはやすことができる。

↑15文字の追加で頭に毛が5本

●リスト7(+リスト1の行100〜130)

```
121 DRAW "A1S6C9":DRAW A$
122 DRAW "A2S8C7":DRAW A$
123 DRAW "A3S12C10":DRAW A$
1000 DATA BE10F5E10F5U20 NH5NU7NE5NR7NF5
 L20F5G10F5
```

8 位置指定の"BM"

リスト1の行110は、かきはじめの点を指定するためのものだ。使われているコマンドはすでに触れたBと次項のMの組み合わせだが、あまりによく使う組み合わせなので「BM」としてセットで覚えておいたほうがいい。このセットに続いて、座標を「<X座標>,<Y座標>」で指定する。

↑BMで好きなところに表示

●リスト8(+リスト1の行100〜130)

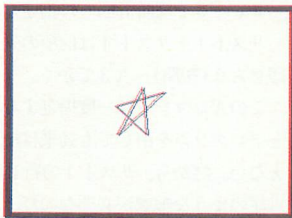
```
121 DRAW "BM20,150C9":DRAW A$
122 DRAW "BM120,150C7":DRAW A$
123 DRAW "BM220,150C10":DRAW A$
1000 DATA BE10F5E10F5U20 NH5NU7NE5NR7NF5
 L20F5G10F5BG10
```

9 座標指定の"M"

Mコマンドは、LPから、Mコマンドに続いて指定する座標まで線を引く。

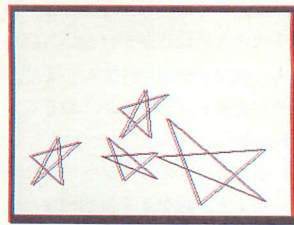
ほかのGMLコマンドとちがって絶対座標を指定するので、どんな角度の線も自由にかける。写真のように非常にてきとうなフォルムの星だってかけるわけだ。

ただし、SコマンドとAコマンドの影響を受けない。GMLのなかにいるLINE文といった感じのコマンドだ。

実際には、「BM」のセットで使われることのほうが多いようだ。

方眼紙にかいてデータをとった

●リスト9(+リスト1の行100〜130)
```
1000 DATA "M124,130 M95,100 M140,85 M97,
130 M120,80"
```

10 コウモリ的"M士"

座標指定部分の先頭に＋かーをかくと、Mコマンドは相対指定モードになる。これはきわめて重要だ。相対指定モードの場合は、移動単位で指定するので、Sコマンド、Aコマンドなどの影響を受ける。だから、前項のてきとうな星もこのモードなら移動したり拡大したり回転したりできるのだ。

いいかげんな星のバリエーション

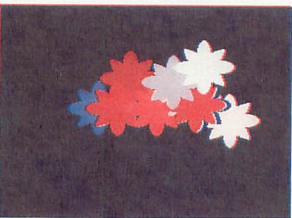
●リスト10(+リスト1の行100〜130)
```
121 DRAW "BM40,130":DRAW A$
122 DRAW "BM80,150A1":DRAW A$
123 DRAW "BM130,150A1S8":DRAW A$
1000 DATA "M+4,50 M-29,-30 M+45,-15 M-43
,45 M+23,-50"
```

11 応用1：花

リスト11には、まだ触れてないGMLの特徴に関わる行がある。

1つは、ロジカルオペレーションの問題だ(SCREEN5以降)。GML自身にはロジカルオペレーションを操作する機能がないが、影響だけはもろに受ける。ロジカルオペレーションは、最後に指定されたモードをずっと維持するので、行110のように初期化するといい(指定省略はＰＳＥＴ)。

もう1つは、GMLの複合化だ。行1000のデータは、花の4分の1をかくGMLで、それをA$として読みこむ。D$はそのA$の複合で、回転してくりかえす。行130の「ＸＡ＄；」はA$に入ったＧＭＬを実行するという意味だ(71ページの表参照)。これは、複雑な、しかしパターンのある図形をかくときに威力を発揮する。

もう1つ、GML中で数値変数が使える。たとえば、D$中の「C＝C；」、また行180の「ＢＭ+＝Ｘ；,＝Ｙ；」。これも71ページの表で確認してほしい。プログラム中でダイナミックな使い方をする場合には欠かせない機能だ。

15色の花が次々に表示されていく

●リスト11
```
100 COLOR 15,0,0:SCREEN 5,0:DRAW "S4A0"
110 PSET (0,0),0
120 READ A$
130 D$="C=C;XA$;A1XA$;A2XA$;A3XA$;A0"
140 FOR I=1 TO 5:CLS:DRAW "BM120,110"
150  R=RND(-(I+100))
160   FOR J=0 TO 10
170    X=10-RND(1)*20
175    Y=10-RND(1)*20:C=5+J
180    DRAW"S16BM+=X;,=Y;S4"
190    DRAW D$:PAINT STEP(0,0),C,C
200   NEXT
210  TIME=0:FOR W=0 TO 60:W=TIME:NEXT
220 NEXT
230 GOTO 140
1000 DATA BU28R2F3DFD2FD5RE2R2ER2ER4D3G1
D2G1D2G2D1R5F1R2F1R1F3D3BL28
```

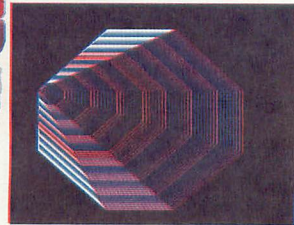
12 応用2：カラフル

リスト12には、リスト11に比べて語るべきポイントが少ない。

もっともいいたかったのは、ＳＣＲＥＥＮ５ではCコマンドに続くパラメータの値の範囲は0〜15だが、ＳＣＲＥＥＮ８では0〜255になるという点だ。あたりまえといえばあたりまえだが。

BASICから見ると、YJKモードのSCREEN10〜12もSCREEN8とおなじなので、DRAW文でも、SCREEN 8の256色やYJKの色の幅広さを活用できることになる。

そこで、YJK用のサンプルを提示できればいいのだが、諸般の事情でSCREEN8の256色サンプルだけを掲載する。

リスト12は、DATA文中においてあるGMLのなかに「＝Ｓ；」や「＝Ｃ；」という、行140の変数Ｓ、Ｃの更新とリンクする部分が組みこまれているという点以外、とくに注釈する部分はない。実行すると、カラフルな八角形をえんえんと塗りなおしはじめる。Ｓコマンド、Ｃコマンドを使えばちょっとしたGMLアニメができるというサンプルでもある。ほかにもアニメの可能性は考えられる。

色は内側から変化していく

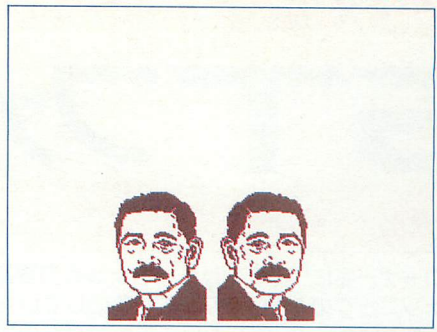
●リスト12
```
100 COLOR 15,0,0:SCREEN 8,0:DRAW "S4A0"
110 PSET (0,0),0:F=1
120 DRAW"BM20,80"
130 READ A$
140 S=S+1:C=C+F:IF S>255 THEN S=1:F=-F
150 DRAW A$
160 GOTO 140
1000 DATA S=S;C=C;ERFDGLHU
```

13 応用3：2人の漱石

AVフォーラムの『千円札』(おめあて作／1990年5月号にはじめて掲載され、1991年10月情報号で再掲)の夏目漱石GMLは、ぼくの知るかぎり、GMLの最高傑作だと思う。この夏目漱石のGML部分をかりて、ちょっとした文字列操作をやってみた。

行1000から1020が夏目漱石をかくGMLデータだ。このGML中のLをR、RをL、斜めのEFGHをそれぞれ左右反対のものに置き換えてみると夏目漱石が左右反対になる。行160でGMLから1字ずつ取り出し、行170で置き換えるべき文字かどうかをチェック、行180で置き換える処理をやっている。

GMLは、基本的に文字列なので、文字列操作のテクニックをそのまま適用して、さまざまなバリエーションで遊べるのだ。

←左側をかいてから右側をかく

●リスト13

```
100 CLEAR 1000:DEFINT A-Z:DIM A$(2)
110 COLOR 15,4,4:SCREEN5:COLOR=(15,2,0,4
):COLOR=(4,7,7,7):DRAW"S4A0"
120 DRAW "BM100,130"
130 FOR I=0 TO 2
140  READ A$:DRAW A$:L=LEN(A$)
150   FOR J=1 TO L
160    CH$=MID$(A$,J,1)
170    CH=INSTR("RLEFGH",CH$)
180    IF CH THEN MID$(A$,J,1)=MID$("LRH
GFE",CH,1)
190   NEXT:A$(I)=A$
200 NEXT
210 X=90:Y=195:PAINT(X,125):PAINT(X,170)
:PAINT(75,Y):PAINT(110,Y)
220 DRAW "BM150,130"
230 FOR I=0 TO 2:DRAW A$(I):NEXT
240 X=160:Y=195:PAINT(X,125):PAINT(X,170
):PAINT(175,Y):PAINT(140,Y)
250 GOTO 250
1000 DATA L4HL3GLHL7GL5GL2GDGDGD4GD6GD4G
D2U13HU3EU2EU2EU3EU2REUER3E2R3EURFRERER1
0FRFRF5R2F2DFDF2D2FD6GDFD3GFRFGLGLR2DRFD
U3NLENUFD4GD3GD3GD3G2DL2H2EUBU2UR2URU3RU
4LULDLDGLD4GD4U4EU3RE2DFLD3LDBD13R2FDFDF
5D22L27UEHG2DL8U2EUEUH3UD6
1010 DATA GD3BU11NG2U2HU3GLG2LGLGLGL2GLG
L2GLD8R16U2EU5BR6FER8ERE3UEUE3UEUE3UE4UH
U5HD7LG5LGL2UHUDFDFGHDLFLDL2DNL3GNF2L8GR
D2FDFD2BU8L7HGUHUL2ULHUH3U3HU3HU7HU4LU3R
D2U5EU2RUEURUEDR8D3FDFD2GDBU8BLL2EL7G2BD
4R2UEFURUR2GR2FL3FL2BD5GLHBD13FD
1020 DATA BR2EUERE2REHLBL2UBD3BR4R2E2BU3
URBD4DBE3FDGBL2GFR3F5D2GL2HL3BF2L3DL6HBH
3DL3U2FR14BR9U4BU3UHUBR5BU2EUHUEBUBEUHBL
2BHL2GHGL2HLHLER2URF2DL2U2R3DRDBD5NELGL2
HBE2L2HBL3FH2GU2EBU4R2UR6DR3DRFUH2L2ULHL
4GNR6LGRBR14EHBH3BUU2BU5HBU4E2FG2DF2D4FD
4F3DFDFD3FU2E3
```

GML(グラフィックマクロランゲージ)一覧表

コマンド	書式	コマンドの意味と使用例
移動コマンド(方向・距離指定)		
U	Un 上にn単位移動	●指定された方向(8方向)へ線をかいていくコマンド。方向は下図参照。それぞれのコマンドに続く移動単位の指定(各コマンドの直後につける数値。左の書式ではnで表記)を省略するとn＝1とみなされる。移動単位の大きさは、右の段のSコマンドによって変わるが、初期状態(S4)では、1単位＝1ドットになっていて、たとえば「DRAW "U4E4R4F4D4G4L4H4"」とすれば、上に4ドット移動しながら線をかき、そこから右上へ縦横4ドットぶん移動しながら線をかき……というふうにして八角形を描くことになる。ただし、始点の1ドットは数えないので、nドット移動しながら線をかくと、最終的にn＋1ドットぶんの線をかくことになるという点に注意。
D	Dn 下にn単位移動	
R	Rn 右にn単位移動	
L	Ln 左にn単位移動	
E	En 右斜め上にn単位移動	
F	Fn 右斜め下にn単位移動	
G	Gn 左斜め下にn単位移動	
H	Hn 左斜め上にn単位移動	
移動コマンド(座標指定)		
M	Mx, y 座標(x,y)まで線をかく	●Mの直後に指定される座標まで線をかく。たとえば、「DRAW "M100, 100"」ならLPから座標(100, 100)まで線をかく。座標指定なのでA、Sコマンドの影響はない。
	M±x, y X方向にX単位、Y方向にY単位移動して線をかく	●Mの直後に＋か－の符号があるとX軸方向にx単位、Y軸方向にy単位移動する相対指定モードになる。「DRAW "M+10, 10"」ならLPからX方向に10単位、Y方向に10単位移動する。この場合はA、Sコマンドが影響する。

コマンド	書式	コマンドの意味と使用例
修飾コマンド(移動方法の指定)		
B	B(移動コマンド) 移動するが描画しない	●Bコマンドのついた移動コマンドは、LPは移動させるが、線をかかない。「DRAW "BM50, 50"」なら座標(50, 50)にLPが移動する。座標指定によく使われる。
N	N(移動コマンド) 移動するがLPはもとのまま	●Nコマンドのついた移動コマンドは、線はかくが、LPを移動させない。「DRAW "NLNUNR"」なら1点を中心に左、上、右に線をかき、LPはもとのまま。
特殊コマンド(倍率、回転、色指定)		
S	Sn 1単位をn/4ドットに指定	●移動コマンドで指定する移動単位のドット数を指定する。Sの直後に置かれる数(書式ではnで表記)の4分の1が、1単位のドット数となる。「DRAW "S8U2"」なら上方向に4ドット移動する。初期状態はS4。
A	An n×90度左に回転	●あるGMLでかかれる図形を90度単位で反時計回りに回転して表示する。「DRAW "A1U2"」なら左に2単位移動。
C	Cn カラーコードnで描画	●DRAW文でかく線の色をカラーコード(パレットコード)で指定する。「DRAW "C1"」なら黒を指定。
間接指定モード(GML中で変数を使う)		
X;	X(文字変数); 文字変数の内容をGMLとして描画	●文字変数をGMLの一部として組みこむ。前後にほかのGMLがあってよい。たとえば「A$="URDL"」としてあれば「DRAW "S16XA$;"」は「DRAW "S16URDL"」とおなじで縦横5ドットの四角をかく。
=;	=(数値変数); 数値変数の内容をGML中の数値とする	●数値変数をGMLの一部として組みこむ。たとえば「A=16」としてあれば「DRAW "S=A;URDL"」は「DRAW "S16URDL"」とおなじことになる。

MSXのここが知りたい！ 聞きたいぞ！

GTフォーラム

★今月のテーマ/GTのモニターさんからのレポート第2弾

今月からコーナー名に「新」をつけて、ちょっと内容変更。いままでのパナソニックのA1GTのみを対象にしていたものから、MSX全般の質問コーナーとしたい。ファンダムのコーナーとダブる部分も出てきそうだが、ここはあくまで初心者を対象として、マニュアルなどの参考ページも紹介する。だから、質問には持っているマシンの型番も書いてね。じゃ、よろしく。

Q　メインRAMの意味がいまひとつわかりません。たとえば『増設RAMカートリッジMEM−768』を取りつけると起動時にメインRAMの数値が大きくなって表示されますが、何の効果があるのでしょうか。何の設定もしなくても自動的にディスクへのアクセスの回数が少なくなるのでしょうか。

（大阪府三島郡・深本英明さん・43才）

A　便利でらくになる。

メインRAMがだいたい何のためにあるのか、という存在価値を問う問題である。コンピュータは、たくさんの処理をブーブーいわずにサバッとやってのけるのが利点なわけで、そういう意味でメインRAMが大きいというのは非常に意味がある。たくさんのことを１度に記憶しておけるし、読み出すのも瞬時である。ディスクからいちいち読み出す時間も必要ない。大きな作業もドバドバッと一気に行える。

以上のようなことはいいかえれば、MSXにとってはRAMディスクの容量が増える、ということになる。ところで、その増えた効果を享受（きょうじゅ）するには、そのままではダメである。RAMディスクの容量を設定し直す必要がある。CALL　RAMDISK（容量）というコマンドを使って行う。ちなみに現在最大の容量を得るなら、『増設RAMカートリッジMEM−768』をGTに2本差して、1888KB。DOS2の場合の上限は4096KBなのでまだまだ余裕がある。

また、市販のゲームではMSX2のユーザーのことを考えて、GTなみのRAMディスクの容量を大きく設定してプログラムを組んでいないので、ディスクのアクセス回数が少なくなっているものはほとんどない。

Q　STで、自分で録音したPCMをマシン語でセーブしたら暴走してしまいました。どうすれば、セーブできるのですか。

（新潟県西蒲田原郡・星野貴行さん・18才）

A　ちゃんとやれば問題ない。

おそらく、それはCALL PCMREC（PCM録音）のときに指定している終了アドレスが大きすぎるせいではないかと思う。終了アドレスは、せいぜい&HE5ØØ以内にしておかないとうまくいかない。

また、あらかじめCLEARでメモリ領域を確保してから録音することもたいせつだ。もちろん、その場合、録音の開始番地はCLEARの上限アドレスよりも小さいアドレスにする。

その限りでは編集部のSTでOrcが「はよ〜ん」とかいって、何度試してみても、セーブで暴走することはなかった。

ターボRマニュアル「BASIC入門」180ページや、アスキーから出ている『MSXturboRテクニカル・ハンドブック』(2500円)37〜45ページの「PCM限界ギリギリ活用法」が参考になる。

耳寄り情報交換コーナー

前号でお知らせしたとおり、A1GTのモニターをしてもらっている小学校の先生、藤田さんのレポートのつづきをお届けしよう。前回は「校内研修で使ったゾ」ということで、ビデオも苦手な女性の先生がCGに関心をもち、「今度ぜひ授業で使っている場面を参観させてください」とプレッシャーをかけられた……ということだった。今回は、その2「授業で使おうにも困ってしまったゾ」編である。

●その先生にいわれるまでもなく、今年度中には(できれば2学期には)コンピュータを使って公開授業をしようと思っているのですが、はたと困ってしまったことがあります。それは、ソフトの問題です。最初にも書きましたように(前号参照)、コンピュータ教育の担当になったといっても、BASICなどの勉強をしたわけでもなく、自作のソフトなど組めそうにもありません。某MSXmagazine誌にMSXを使った教材や授業を研究している「学習過程研究会」があると知り、さっそく問い合わせたところ、著作権の関係もあり、ソフトを一般に配布はしていない」とのこと(会員限定らしいので、入会の手続きはしたけれど)。さて、教師が授業研究に使う教科書の指導書と呼ばれるものがあります。その付録に「コンピュータ活用の指導事例」というのがあり、いくつかプログラムがのっているので、「これはしめた！」と思いました。しかし、喜んだのもつかのま、よく見ると、プログラム・リストに載っているプログラムは「ロゴライター」「N88−BASIC」だけ。いくらプログラムについてほとんど素人の私でも、「MSX−BASIC」と他のBASICは微妙に違うことぐらいは知っています。そこで、すべてのプログラム音痴MSXユーザー教師の声を代弁して(少しおおげさか？)お願いがあります。「N88−BASICのプログラムをMSXに移植するための方法を教えてください！」。もちろん、チョコチョコッといじった程度でできるほど、なまやさしいものではないでしょうし、いろいろな問題(使える機能やそうでないもの、さらには著作権の問題など)があるとは思いますが、教えていただける範囲で結構です(ヒントだけでも！)。あるいはそのための参考文献の紹介でも結構ですので、よろしくお願いします。

(京都府京都市・藤田次郎さん)

※というわけで、先生はいろいろと困っていらっしゃるのですが、先生がおっしゃるようにMSXのBASICと他とはまったく同じで問題のない部分もあるし、そうじゃないのもある。しいていえば画像表示関係が違う、とでもいうところでしょうか。それにしてもN88−BASICが出てくるなんて、ずいぶん古そうな内容の例ではないでしょうか。そのプログラムの移植より、『MSXView』を使って、オリジナル作品に挑戦するほうが、早いし、ビジュアルで、わかりやすい、よいものができるはずです。移植には両方のプログラムの知識が必要です。もし、プログラム自体を教材にしたいというのなら、GTのマニュアルにもサンプル・プログラムがいっぱい載っています。では、次回の報告をお待ちしています。

お便り、つっこみ待ってます

A1GTに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。
〒105東京都港区新橋4−10−7 徳間書店インターメディア　MSX・FAN「GTフォーラム」係

協力／松下電器ワープロ事業部、アスキーシステム事業部

第6回プログラムコンテスト公開審査のお願い

■第6回プロコン最終審査の概要

第6回プログラムコンテストのMファン大賞(賞金30万円)は、完全な公開審査によって決定します。

10月号掲載のぶんはアンケートハガキ1000通、11月号掲載のぶんは日程とのかねあいでアンケートハガキ500通を集計し、それぞれの号の人気調査で3位までに入った作品を「第2次ノミネート作品」として最終選考します。第2次ノミネート作品は、右表の6作品です。おなじ作者によるものが含まれていますが、すべてまったく別々の作品として扱います。

最終選考は、一般読者から送られる公開審査用紙(右)と、特別審査委員(パナソニック、マイクロキャビン、Mファン編集長)から回収する公開審査用紙を集計しておこないます(ただし、特別審査委員の点数は10倍して集計します)。

その集計の結果、第1位のポイントをあげた作品が「Mファン大賞」を獲得することになります。

「パナソニック賞」「マイクロキャビン賞」「編集長賞」は、それぞれの特別審査委員に独自の判断で決定してもらいます。そのさい、公開審査用紙の集計結果などを資料として参考にしてもらいますが、その参考のしかたは審査委員それぞれの判断によるものとします。また、ほかの賞の受賞作品と重なることを禁止しません。

■あなたが審査委員です

そこで、読者のみなさんにお願いです。以上の最終審査にご協力をお願いします。右の「公開審査用紙」の薄くアミのかかった部分にもれなく記入したうえ、キリトリ線にそって切り取り、
〒105　東京都港区新橋4－10－7
TIM　Mファン編集部
「第6回プロコン最終審査」係
までお送りください。11月30日必着です。ただし、第2次ノミネート作品の作者およびその家族の方はご遠慮ください。

協力していただいた方のなかから抽選で以下のプレゼントを差し上げます。
・10名様に、「スーパープロコレ」シリーズ1～3のうち1つ
・10名様に、Mファン特製ブランクディスク5枚セット＋ホルダー(市販品)
・10名様に、Mファン特製テレホンカード

また、1993年2月号の選考結果発表の記事中、数人の読者審査委員(審査用紙を送ってくれた方のことです)に電話などでコメントをいただくことがあります。その場合は、別に規定の謝礼を差し上げます。

第6回プログラムコンテスト第2次ノミネート作品

作品	掲載号	作者
REAL VOLLEY	10月号	by SILVER SNAIL
NUCLEUS	10月号	by 木内ヤスシ
DELVINDUS	10月号	by TPM. CO SOFT WORKS
DELVINDUS EASY SYSTEM	11月号	by TPM. CO SOFT WORKS
ColosseumⅡ　神の試練	11月号	by HIDEYUKI
Empörer	11月号	by TANAKA

キリトリ線

公開審査用紙 ※コピーしたものは無効です。

◉各作品の各項目について、あなたの「感じ」にもっとも近い点数を○で囲んでください。

No.	作品名	新鮮	痛快	緻密	輝き
1	REAL VOLLEY	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
2	NUCLEUS	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
3	DELVINDUS	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
4	DELVINDUS EASY SYSTEM	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
5	Coloseum Ⅱ 神の試練	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
6	Empörer	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

◉6作品のなかでもっともMファン大賞にふさわしいと思う作品はどれですか。番号で答えてください。

No.

◉その理由をなるべくかんたんに述べてください。

◉ほかに、総評、とくにいいたいこと、などがあれば自由に書いてください。

フリガナ
氏　名　　男　女　　年齢　　学年 職業

住　所
電話番号　〒□□□-□□　☎(　　)　　-
都道府県

編集部整理番号

読者アンケート

●掲載ソフト21本プレゼントつき！●

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するために、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様（各ソフト3名様）に今月号で紹介したソフト（プレゼントリスト参照）を差しあげています。しめ切りは11月20日必着。当選者の発表は1月8日発売予定の本誌2月情報号の欄外で行います。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX ②MSX2 ③MSX2+
④MSXturboR（A1ST）
⑤MSXturboR（A1GT）
⑥どれも持っていない

2 今後、turboR（A1GT）を買う予定はありますか（1で⑤以外の人のみ答えてください）。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック（ジョイカード）
②ディスクドライブ（内蔵も含む）
③増設RAM（MEM－768）
④プリンタ
⑤データレコーダ（オーディオ用を兼用している場合も含む）
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器（音源モジュールも含む）
⑩どれも持っていない
⑪その他（具体的に記入）

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌に特集してほしいソフトを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを順に3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事（表2）のうち、おもしろく読めた（または役にたった）記事を順に3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事（表2）のうち、読んでつまらなかったものを3つまで順に答えてください。

11 今月のスーパー付録ディスク（表3）のうち、おもしろかった（または役にたった）ものを順に3つまで答えてください。

12 今月のスーパー付録ディスク（表3）のうち、遊んで（見て）つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX2／2+／turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン（スーパーファミコンも含む）
②メガドライブ（マークIIIも含む）
③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系（PC－286系も含む）
⑥FM TOWNS ⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他（具体的に記入）
⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で書いてください。

15 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。
①1000000000色同時表示 ②氷をつくろう ③シャドウヒーローズ ④OVER THE HORIZON ⑤BENDBENT ⑥ひでー話 ⑦ブロックホール ⑧TEMIMU ⑨JUMP BALL ⑩MAKE FLOWER ⑪どれも興味がない

16 今月号に掲載されたFM音楽館の曲で気に入った順に3つ番号を書いてください。
①Mystic Dance ②チェイス ③働き蟻の踊り ④Deserter… ⑤Out of sight ⑥らったった ⑦タコ&イカ SUPER ⑧Rest in Peace ⑩BARADUKE ⑪どれも興味がない

17 業務用、ファミコン、PC88／98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

18 今月号を買った理由をあえて1つだけ答えてください。
①本誌の特集記事
②本誌の連載記事
③ディスクのすぺしゃる
④ディスクのレギュラー内容
⑤MSXの本はこの本しかないから
⑥人にすすめられて
⑦その他（具体的に書いてください）

19 スーパー付録ディスクに収録してほしい昔のゲームがあったら、1つだけタイトル名とわかればメーカー名を書いてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください（それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで）。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	ザ・タワー（？）オブ・キャビン	4
2	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	6
3	ブライ下巻完結編	10
4	キャンペーン版大戦略II	16
5	Simple ASM	42
6	ほほ梅麿のＣＧ描き方入門	86
7	スーパープロコレ３	

表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN SCOOP>ザ・タワー（？）オブ・キャビン
3	<FAN ATTACK>蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
4	<FAN ATTACK>ブライ下巻完結編
5	プリメ倶楽部
6	キャンペーン版大戦略II／コンテスト発表
7	ゲーム十字軍
8	今月のいーしょーくー情報
9	<ファンダム>ゲームプログラム
10	<ファンダム>ファンダムスクラム
11	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
12	<ファンダム>新・マシン語の気持ち
13	<ファンダム>アル甲３＆４
14	<ファンダム>あしたは晴れだ！
15	FM音楽館
16	BASICピクニック
17	GTフォーラム
18	internationalization
19	MIDI三度笠
20	ゲーム制作講座
21	FFB
22	GM&V
23	AVフォーラム
24	ほほ梅麿のCGコンテスト
25	パソ通天国
26	ON SALE
27	COMING SOON
28	FAN CLIP

表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	すぺしゃる「マイクロキャビン・スーパーカルトクイズ」
2	カミングスーン
3	ファンダムGAMES
4	ファンダム・サンプルプログラム
5	アル甲
6	FM音楽館
7	AVフォーラム
8	MIDI三度笠
9	ほほ梅麿のCGコンテスト
10	パソ通天国
11	ゲーム十字軍
12	MSXView
13	あてましょQ
14	MSX－DOSへの入口
15	オマケ
16	B：

表4 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジンのムック
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンＢＡＳＩＣマガジン
7	ログイン
8	バックアップ活用テクニック
9	その他のパソコン雑誌
10	ヒッポンスーパー
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	㊙スーパーファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊ＰＣエンジン
17	㊙ＰＣエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R－TYPE（アールタイプ）
2	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アレスタ２
5	イース
6	イースII
7	イースIII
8	維新の嵐
9	伊忍道・打倒信長
10	ウィザードリィ３
11	AD&D（ヒーロー・オブ・ランス）
12	MSXView
13	Ｆ－１スピリット
14	エメラルド・ドラゴン
15	SDスナッチャー
16	SDガンダム　ガチャポン戦士２
17	王家の谷・エルギーザの封印
18	キャルシリーズ
19	キャンペーン版大戦略II
20	ぎゅわんぶらあ自己中心派
21	銀河英雄伝説シリーズ
22	グラディウスシリーズ
23	グラフサウルス
24	クリムゾンシリーズ
25	激突ペナントレース２
26	幻影都市
27	サーク
28	サークII
29	サーク・ガゼルの塔
30	ザ・タワー（？）オブ・キャビン
31	三国志
32	三国志II
33	THEプロ野球激突ペナントレース
34	シムシティー
35	シュヴァルツシルトII
36	Simple ASM（シンプルアスム）
37	水滸伝
38	スナッチャー
39	スーパー上海ドラゴンズアイ
40	スーパー大戦略
41	スペース・マンボウ
42	戦国ソーサリアン
43	ソーサリアン
44	増設ＲＡＭ（MEM-768）
45	ソリッドスネーク
46	大航海時代
47	ディスクステーション各号
48	提督の決断
49	ティル・ナ・ノーグ
50	デッド・オブ・ザ・ブレイン
51	闘神都市
52	ドラゴンクエストII
53	ドラゴン・ナイトシリーズ
54	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
55	信長の野望<全国版>
56	信長の野望・戦国群雄伝
57	信長の野望・武将風雲録
58	ハイドライド３
59	パロディウス
60	ピーチアップ各号
61	ViewCALC
62	秘密の花園
63	ピラミッドソーサリアン
64	ピンクソックス各号
65	ファイナルファンタジー
66	ファンダムライブラリー各号
67	ぷよぷよ
68	ブライ上巻
69	ブライ下巻完結編
70	フリートコマンダーII
71	プリンセスメーカー
72	FRAY
73	ポッキー２
74	魔導物語１－２－３
75	MIDIサウルス
76	μ・SIOS（ミュー・シオス）
77	夢二・浅草綺譚
78	ヨーロッパ戦線
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	らんま½
82	龍の花園
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑ゥせぇるすまん

●10月情報号の当選者の発表は49ページからの欄外で発表しています。

私はこうしてコクサイカした

10月号からはじまったこのコーナーも結構好評で、うれしいかぎりです。中には、「これからのMSXにはプリメ倶楽部よりもこっちのページのほうが大切なのだ」なんていってくれるありがたい人もいました。

そして、そんな中に、海外のMSXユーザーと文通をはじめたり、ソフトのやりとりをしたりと、すでにコクサイカをはじめている人たちからの手紙もありました。そこで今回は、「わたしはこうしてコクサイカした」と題して、すでにコクサイカをはじめている2人、国際的MSXサークル「GHQ」の菱田孝次さん、10月号でノルウェー産フリーウエアを編集部に送ってくれた岡本憲昌さんの2人に、編集部のおさだがインタビューをこころみました。

日常からなにげなくはじまるコクサイカ。あなたもコクサイカしたくなったらMファンまで御一報ください。日本人の取材なら言葉が通じるから楽だと思っているおさだでした。

埼玉県・菱田考次さん(18)の場合

菱田孝次(ひしだ・こうじ) 某大学経済学部に通う18歳。サークル「GHQ」のリーダーとして、海外のユーザーとひんぱんに交流している

――GHQとはどんなサークルですか?

●サークル名は第二次大戦のGHQからとりました。総指令部とはいかなくとも、世界のMSXユーザーのリーダーになりたいということでつけました。創立は90年のおわりごろで、MマガにのっていたMSX-ENGINEの記事をみて、DRAGON DISKを買ったのがきっかけです。現在のメンバーは5人で、活動としては、世界のMSXユーザーと文通をしたり、3か月に1本のペースでディスクマガジンの制作をしたりしています。DRAGON DISK#8の『侍円盤(サムライディスク)』もうちの作品ですよ。(そうなんです。わからない人は11月号参照)

――いままでこのような活動をしていてうれしかったことは?

●やはり海外の仲間がたくさんふえたことです。

――手紙はやっぱり英語で書くんですよね。英語の勉強はどれくらいしていますか?

●特別にはしていません。以前にアメリカに1か月ホームステイしていて、その家族とときどき手紙のやりとりをしていました。やはり、手紙を書いたりするのは慣れが大切ですね。

――さいごにこれからコクサイカをはじめようとする人に一言お願いします。

●根気よくつづければ、だんだん輪が広がっていきます。がんばりましょう。

DRAGON DISK#8の「侍円盤」はGHQの作品。世の中狭いもんですな

GHQに入りませんか

現在GHQでは会員の募集をしています。国際化のこと、DTM(デスクトップミュージック)に興味のある人で会員になりたい人は、62円切手を貼った返信用封筒同封で下の住所まで。

〒341 埼玉県三郷市早稲田7―10―12 菱田孝次

愛知県・岡本憲昌さん(27)の場合

岡本憲昌(おかもと・のりまさ) 自営業の27歳。Mファンの国際化コーナーにいちはやく手紙をくれた。LINKSの会員でもある

――コクサイカをはじめたきっかけは?

●91年の春ごろアマチュア無線を使った国際パケット通信をしていて、スペインのMSXユーザーから世界のMSXユーザーあてに書きこみがあったのです。そこで、その人にメールを出すと同時に、自分もそのような書きこみをしてみたら、ドイツ人から返事があり、互いに情報の交換などをするようになりました。スペイン人からは全然返事がありません。届かなかったのかな?(国際パケット通信では、相手にメッセージが届かないこともままあるそうだ)ノルウェーのフリーウエアは、そのドイツ人の情報から存在を知り、手紙を書いて入手しました。

――アマチュア無線の設備はけっこう高いのでは?

●もともとアマチュア無線をしていたので……。最初の投資さえしてしまえば維持費はほとんどかかりませんし、経済的だと思います。

――そのドイツ人とは、どんな内容で、どのくらいのペースで通信していますか?

●ソフトや雑誌の情報交換が主です。1回メッセージを送るのに3日かかり、うまく届かなかったりすると1か月くらい音信不通のこともありますね。

――さいごに一言。

●失敗をおそれずに。やはり、やってみなければはじまりません。あたりまえですが。

あらたなノルウェー産フリーウェア

10月号のフリーウエア紹介でちょっとふれたMSXPAINTが岡本さんから送られてきた。3Dのグラフィックがかけたり、ビデオデジタイズができたりと、たくさんの機能をそなえたすぐれたグラフィックツールだ。

10月号でも紹介したJuan Salas氏の作品。やっぱりベルディ・ブラ!

おたよりはMファン国際課へ

国際化のコーナーに関する、意見、質問、今後への要望などのおたよりをどんどん送ってください。採用者には例によって例のごとく例のアノMファンテレカをさしあげます。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 国際課・OSADAまで

あらゆるMIDI環境にトライ&レベルアップ・テク

今回はFM音源用データをMIDI用に直すことにトライ。なんといってもイメージに合う音色を探すのがもっとも重要ポイントだ。

➔P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

第3回★FM音源用データをMIDI用に直す

1か所直したらあとは必要に応じて足したり、削ったり、直したり

今回は、拡張BASICのFM音源用データをMIDI音源用(PSR-500)データに直すことにトライした。申し訳ないけど今月の内容もGTとST+『μ・PACK』ユーザしか対応できない。また、拡張BASICについての知識があることを前提としているので、そうでない人は、先月号のMIDI三度笠の表やST・GTのマニュアルの83〜94、184〜186ページ、またはアスキーの『MSX-Datapack3』の645〜655ページを参考にしてほしい。

使用した元の曲のデータは付録ディスクのFM音楽館に収録されている「タコ&イカ　SUPER」(byみそねこ)。せっかくMIDI音源を使うのだから、よい音で鳴らしたい、という欲張った目的が、じつをいうと、始めにあったのだ。ところがMファンのFM音楽館に投稿されてくるデータは非常にレベルが高く、元の曲より少しでもかっこよくしようとするためには、イメージに合った音色を選ぶのにとても時間がかかってしまった。

それでは、FM音源用データをMIDI音源用データに直す方法を右下の表にまとめておこう。そのさい、いちばん大切なことは、表の準備の欄にあるように、元のFM音源用データの中身をよく把握しておくことだ。なぜなら、元のFM音源用のデータをよく聞きながら、そのプログラムリストを見て、どれがメロディーなのか、ベースなのか、などの割り当てをわかっていないと、どこの音色をどう直したら自分のMIDI音源で聞くことができるのかがわからないからだ。また、音源が変われば、当然音量バランスなども変わってしまうので、かんたんにPLAY#1と直しただけでは、何が何だかわからない曲になってしまうかもしれないだろう。

あとは表の必要に応じての欄、A、B、C、Dの4段階に分けたように、元のデータや自分のMIDI音源に合わせて、必要な部分を直していけばよいのだ。

くわしい手順は右のページ。また、直したデータは付録ディスクに入れたので元のFM音楽館のデータと聞き比べてほしい。プログラムリストを表示させたりする基本的なBASICの操作方法も載せておく。

基本的なBASICの操作方法

プログラムを読みこむ	LOAD"プログラム名"⏎
プログラムリストを表示させる	LIST⏎
特定の1行だけ表示させる	LIST　行番号⏎
ある範囲の行を表示させる	LIST　行番号ー行番号⏎ ※ーはマイナス
プログラムの実行	RUN⏎

★プログラムを書き換えたら必ず⏎を押す。⏎はリターンキーのこと

FM音源用データをMIDI音源用データに直す方法

準備		FM音源用データをよく聞いてから、プログラムリストを見る。どれがメロディーなのか、リズムは使用しているのか等をプログラムから把握する
必ず直す		PLAY#2→PLAY#1
必要に応じて	A	リズムを使う場合 CALL MDR(B, S, M, C, H)を足す
	B	音色番号をMIDI音源のプログラムナンバーに変える
	C	MIDIに不用なデータがあったら消す ※FM音源の音作りに関する命令は、MIDIに関係ないので必要ない
	D	音量バランスを実際に聞きながら整える。その他

今月の付録ディスク

ファイル名:TAKOIKA. PSR/DESERT. MID

本文で使用した、付録ディスクのFM音楽館に収録されている「タコ&イカ　SUPER」(byみそねこ)をMIDI音源用に直したデータ(PSR-500用)と、『ソーサリアン〜呪われたオアシス』より「砂漠」(byEND-MAN CM-32L用)の2曲のBASICプログラムです。BASICで起動したら、付録ディスクを入れて、上にあるファイル名をそれぞれLoadしてRUNするだけです。

『ソーサリアン〜呪われたオアシス』より「砂漠」(byEND-MAN)の詳しいリズム、各パートのうちわけ表

■リズム楽器のうちわけ

リズム楽器名	キーアサイン	ノートナンバー
Crash Cymbal	Ø3C#	49
Acou. High Tom	Ø3C	48
Acou. Mid Tom	Ø2A	45
Acou. Low Tom	Ø2F	41
Tambourine	Ø3F#	54
Ride Cymbal	Ø3D#	51

■各パートのうちわけ

パート	チャンネル	役割
1	2	メロディー
2	3	コード(高音部)
3	4	コード(低音部)
4	5	ベース
5	6	アルペジオ
6	7	サブメロディー(高音部)
7	8	サブメロディー(低音部)
8	10	パーカッション
9	10	ドラムス

懺悔(ざんげ)　★10月号のごめんなさい★Mファン10月号に載せていた「MIDIやりたい別アイテム」に間違いがありました。タイトルのMIDIやりたい別アイテムの右に、各MSXに色の線で指定していますが「STは赤色、GTは水色」は間違いで、正しくは「STは水色、GTは赤色」の線の色です。間違えたことを皆様に深くお詫びいたします。

〈例〉付録ディスクのBGM「タコ&イカSUPER」をMIDI音源(PSR-500)用に直す手順

※元のデータのFM音源「タコ&イカ SUPER」は、みそねこの作品で、付録ディスクのFM音楽館のなかに収録

1 MIDI音源用に音色を設定する

(76ページの表のBの方法にひと工夫)

配列変数で音色設定をしてプログラムを改造する。=の後に付ける数値(MIDI音源のプログラムナンバー)を変えることによって、それぞれに設定されている音色が自動的に変わるようにするためだ。行13が配列変数の宣言だ。行15からが、FM音源で使っている音色を、T(特に意味はないがトーンの頭文字)の配列変数で1つずつ設定したもの。元のFM音源用データは使用音色数が多いので、特にこの15〜26行目の=の後の数値は、聞いては直しをいちばん繰り返した場所。このように配列変数を使うことによって、MIDI音源から音色を選ぶのがずいぶん楽になるのだ。'の後に元であるFM音源の音色名をメモ代わりに入れたが、音色名を参考にしても、思うとおりの音色にならないこともあった。

MIDI音源の音色設定に配列変数を使った。13〜26行

```
13 DIM T(63)
15 T(0)=3:'piano
16 T(2)=35:'violin
17 T(3)=53:'flute1
18 T(4)=55:'clarinet
19 T(6)=52:'trumpet
20 T(16)=41:'vibra-phone
21 T(17)=8:'koto
22 T(24)=74:'synth
23 T(28)=42:'cowbell
24 T(32)=3:'piano3
25 T(33)=87:'woodbass
26 T(36)=73:'flute2
```

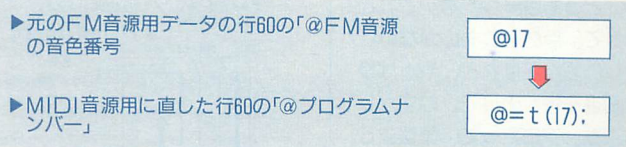
⇧違う楽器の人は=の後の数値を自分のMIDI音源に合わせて変えればよい。ほんとうのことをいうと、この配列変数の使い方はMファンのファンダム班の人に教えてもらった

2 1で設定した音色設定が使えるように「@FM音源の音色番号」の部分をぜんぶ直す

手順1で定義した配列変数が使えるように、元のデータで使用されているすべての「@FM音源の音色番号」を右の60行の例のように「@=t(FM音源の音色番号);」の形に書き換える。今回使用した元のFM音源用の曲はプログラムチェンジが多いので、書き換えもれがないように気をつける。元の曲の使用音色数が少ないときは、配列変数を使わずに直接@の後の数値を自分のMIDI音源の音色番号に書き換えてもいい。

▶元のFM音源用データの行60の「@FM音源の音色番号」　@17

⇩

▶MIDI音源用に直した行60の「@プログラムナンバー」　@=t(17);

☆MIDI音源用に配列変数が使えるように書き換えた行番号☆
60, 80, 160, 180, 200, 240, 280, 310, 320, 360, 380, 400, 420, 440, 460, 470, 480, 490, 520, 540, 560, 580, 590, 600, 610, 630, 680, 700

3 リズムを設定し、FM音源用の音作りに関する不要なデータを消す。また、音色設定用に配列変数を使用したので、テンポ設定のTをT$に書き換えて行番号を直す

(76ページの表のA、Cの方法)

元のデータの20行は、リズムを含めて7チャンネル分の音を使用し(MUSICの後のカッコ内の数値)、FM音源用の音色作りの設定をしている(FOR Z=1から最後までの内容)ので、MIDIではリズム設定を足し、不要なFM音源用の音色作りの部分を消す。また、手順1でTを配列変数として扱ったので、テンポ設定の文字型変数Tとダブってしまった。そこで、まずテンポ設定のTのほうをT$に書き換えてから、Tを整数型変数に戻した(DEFINT T)。とくに行番号など、元のプログラムにはなるべく変更を加えないようにしたので、手順1では音色設定に行13〜26を足したために、MIDIでは元の行20を未使用の行番号に変更した。2つに分けたのは見やすくするため。

★Tの変数がダブったので、テンポの変数のほうTをT$に直す

▶元のFM音源用プログラムリスト行40　T="T150"　➡　T$="T150"　▶T$に変更された行40のテンポ

▶元のFM音源用プログラムリストの行20

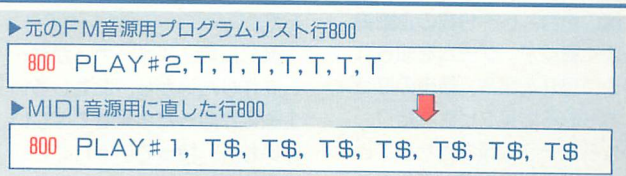
```
20 CLEAR999:MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):DEFSTR A-Y:FOR Z=1 TO 5:POKE &HFA2C+Z*16,80:NEXT:POKE&HFA2C,140
```

⇩

▶MIDI用にリズムの設定をし、音色用設定に使ったTとテンポのTの区別をつけた。行11、12に変更

```
11 CLEAR999
12 _MUSIC(1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1):_MDR(36, 52, 41, 62, 57):DEFSTR A-Y:DEFINT T
```

4 テンポの変数TをT$に直したので、PLAY文のTもT$に直す。PLAY#2はすべてPLAY#1に直す

手順3でテンポの変数を変えたので、それが出てくるPLAY文を探して直さないといけない。元のプログラムの行800が各チャンネルにテンポを設定していたので、そのTを全部T$に直した。これでやっとTの変数の扱いのダブリを解消したことになる。それから、PLAYに続く#2は、すべて#1にする(行800〜930)。これを忘れるとMIDI音源を鳴らすことができないので注意。

▶元のFM音源用プログラムリスト行800

```
800 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T
```

⇩

▶MIDI音源用に直した行800

```
800 PLAY#1, T$, T$, T$, T$, T$, T$, T$
```

5 MIDIチャンネル設定のプログラムを新しく作る。あとはデータを聞きながらバランスをとる

MIDI音源の2チャンネルから鳴るように、新たにPLAY文として使用するボイスチャンネル(トラックのこと)に設定して、行805に足す。2チャンネルからにしたのはCM-32Lユーザーのためだ。このチャンネル設定は音が鳴る前かPLAY文のいちばん最初にしないといけない。

▶新しく作った行805のプログラムのリスト

```
805 PLAY#1,"@H2","@H3","@H4","@H5","@H6","@H7","@H10"
```

※付録ディスク収録のプログラムと異なります。このように修正してください。

宿場町

★イベント情報「MIDI FAIR TOKYO」★日時は11月28日(土)11〜19時・29日(日)11〜18時の2日間。場所は東京ドームのプリズムホール。入場料は一般千円、高校生以下五百円。ソフトウェアを出展するビッツーから無料招待券を先着順にプレゼント。希望者は自分の宛名を書き62円切手を貼った返信用封筒と申し込み用紙の2点をビッツーまで。申し込み用紙の書き方は別紙に①無料招待券の必要な枚数②郵便番号③住所④電話番号⑤氏名⑥年令⑦職業(学年)⑧所有機種名⑨所有MIDI楽器⑩持っているビッツーの製品名を明記すること。11月16日必着。送り先は〒151 渋谷区千駄ヶ谷3-8-14東久パレス神宮401㈱ビッツー「無料招待券プレゼント係」まで。

「これでキメる!パワフル打ちこみテクニック」は都合により今回はお休みします

ゲーム
制作講座

講師　飯島健男
第31回

し損ねていた読者の投稿を紹介したい。樋口くんの傑作『クモの糸にすがる思い』。今回はその企画書を一挙公開し、いろいろと考えてみよう。果たして、ユーザーのシナリオのゲーム化はほんとうに実現するのか!?　たのんますよ、編集長！

『クモの糸にすがる 思い』を検証する

企　画　書

1．タイトル　クモの糸にすがる思い　・ジャンルーアクション

2．ストーリー

私は幽霊です。もちろん人間のです。どこをどう間違ったのか、地獄に落ちてしまいました。

私は鬼にひどい目にあいながら、必死で天国に行けるよう祈っていました。

そして祈りが通じたのか、今、目の前に上の方からいくつものクモの糸が降りて来ました。幸い、辺りにはだれもいません。

私はこの糸を昇って何としても、天国行きます。では！！

1人用か2人用を選ぶ

3．画面構成

・プレイヤーの操作

⇧ー糸を昇る。

（糸を持ってないときは、真上にジャンプ）

⇩ー糸を降りる。

⇨ー右隣りの糸に移動。

⇦ー左隣りの糸に移動。

○Aー右キック

○Bー左キック

・クモの糸について

糸につかまっていると、糸の太さが途中から少しずつ細くなり（3段階）切れて落ちてしまう。※細くなる場所はランダム　→図1

落ちているとき右か左のカーソルを押せば、隣の糸に飛び移ることが出来る。（ただし、すぐ隣の糸に限って。2つ隣の糸には移れない）　→図2

飛び移った糸の太さは、1段階減る。落下時間が、長かった場合は、2段階減る。　→図3

地獄に落ちても、ジャンプして届く糸があればプレイ続行。ない場合はGAME OVER。

落下中、キックは出来ない。

・霊気について

霊気とは体力のようなもので、敵キャラの攻撃を受けたり、地獄に落ちたりすると減っていく。（高い所から落ちるほど、減りが大きい）

すべて無くなると、幽霊の抜け殻と化し、GAME OVER。

・敵キャラ

下層ー豆鬼（地獄から飛んで来て体当たりをしてくる。）

中層ー死神（糸を少しずつ切り邪魔をする。）

上層ー怨霊（昔、クモの糸で天国にいけなかった者の、執念の幽霊。複雑な動きをし、霊気を吸い取るためプレイヤーに取りつく。）

天使のいたずら（天国にいる天使の意地悪。プレイヤーめがけて青い矢が飛んでくる。）

※天使のいたずら以外は、キックで撃退出来る。

・天国にたどり着けばクリア。クリアする度に敵が増え、糸の耐久力も減少する。

・スコアについて

敵キャラを倒すと上がり、地獄に落ちると下がる。

天国に着いたときのタイムでボーナス。

4．2人プレイについて

・糸と霊気と敵キャラについては1人プレイと同じ。

・隣の糸にいる相手を、キックで攻撃出来る。

・攻撃を受けると、持っている糸が細くなる。

・先に天国に着いた方の勝ちで3回勝負。

5．最後に

プレイヤーを人間にしないで、豚とか猿にしようかとも思いましたが、何というかリアルさに欠ける感じなのでこうなりました。

これがもしゲーム化されたらPTAから文句が出るかも知れません（てなことはないと思うけど）

5月号に書いてあったように、規模の大きいゲームは一人や二人では広がりすぎてまとまりがなくなるので難しいと思います。

こういう小さいゲームもいいですよね。

BY　てちゃば

〒348
埼玉県羽生市
樋口哲夫　18才

コンパクトな企画書

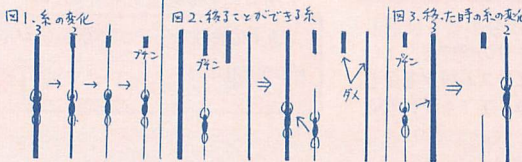
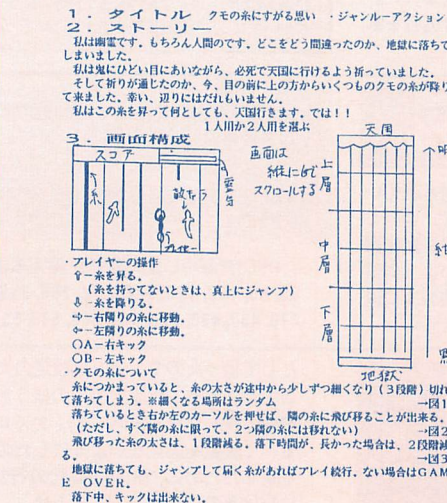
最近、企画書が送られてきても、どうも今一つだな。これといって、目を引くものがない。寂しい限りだけれど、やっぱり企画書を書くのって、むずかしいよな。プロだって、頭悩まして、悩まして、悩まし続けてようやくできるんだもの。それでもボツってことが多いし。

そこで、どういう企画書がよいものなのか、最近の投稿のなかで一際輝いている傑作「クモの糸にすがる思い」(埼玉県羽生市の樋口哲夫くん18才の作品)をばっちり分析しながら、考えてみよう。

まず、見てもらうのがいちばん。じっくり見てもらおう。細かい文字もよく見えるように、大きく載せておいたぞ。

何といってもいちばんよい点は、わずか2枚しかないこと。別に少なきゃいいってもんじゃないが、2〜3枚は、ベストの枚数だ。

僕の場合、5〜6枚の企画書をよく書くが、ゲームを知らない人に見せた場合、最後のほうはおもむろにアクビされたり、つまらなそうな顔をされることがある。実際に企画書がつまらないのかもしれんが、それ以前に、量に問題があったようだ。

ゲームを知らない人にとっては、RPGとか、ヘックスとか、ステータスという言葉でさえよくわからないもの。それらの単語がぞろぞろ並んでいると、どうもそれだけでダメみたいだね。

そんな人たちがゲームの企画書なんか見るの？　といわれそうだが、見るんだよ、これが。だいたい、一般企業のお偉いさんだ。

僕も以前、某メーカーがゲームを作りたいから、おもしろい企画書があったら見せてほしいといわれ、持っていったことがある。それで、かなりわかりやすく書いたつもりだったのだが、それでも、もっとわかりやすく書いてほしいといわれたことがある。

我々にとっては、素人さん用に書いた企画書でも、実際の素人さんたちにとっては、専門用語バリバリの超難解企画書に思えたらしい。

そのため、お父さんが幼稚園児の質問に答えるよろしく、ゲーム業界では逆に通用しないような摩訶不思議な企画書を書かされたことがある。おまけに、ゲーム用語辞典まで別紙にまとめて、付録にした。

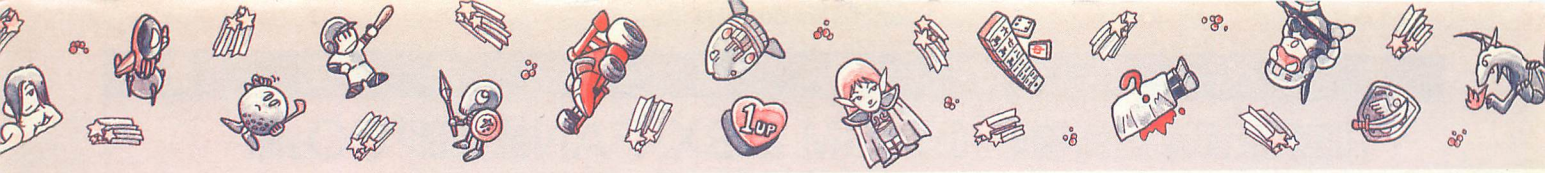
それでも、やっぱりわかりにくいといわれ、結局そのお偉いさんは、キミたちに任せようと告げ、去っていった。何だか、狐につままれたような話だったが、偉い人なんてのは、そんなものなのだ。

もちろん、キミたちの場合は、そんな人たち用の企画書を書く必要はないけれど、やっぱり短いにこしたことはない。短く、見やすく、わかりやすく、それでいて、内容はてんこ盛り。むずかしいだろうが、結局は、これしかないのだぞ。

ストーリーは、簡潔に

まず、見出しが大きい。いいね、これ。基本だ。ただ、タイトルはもっと大きくてもよかったんじゃないのか。タイトルという文字がデカすぎて、肝心のタイトルが死んでいるぞ。これはちょっと、インパクト弱いな。けれど、『クモの糸にすがる思い』というじつに文学的な響きが、マイナス点をカバーしている。でも、このタイトルがよい

助手から一言

ここんところ飯島先生はゲームの制作より執筆活動のほうが多いようである。今月FFBで紹介している『ブライ』の文庫本をはじめ、『最後の審判』もあるし、他誌の連載記事もある。もちろんここのコーナーもだ。そういうわけで、今月のこのコーナーも初めてしめ切りに遅れてしまったのだ。現在は文庫本の『ブライ』の2冊目を書くのに徹夜の毎日が続いているらしい。飯島先生の才能は止まることろを知らないらしい。そういえば、打ち合わせと称して、事務所の近くの小滝橋のアイスクリーム屋

と思うのは、年配の人だろうねえ。はっきりいって、小学生ウケするタイトルじゃないわな。
　まあ、たまたま僕の好みにマッチしていたというだけか。でも、選考するのは僕なんだから、いいんだよ、これで。まずは、選考者の目を引きつけることが大事なんだから。もし、実際にゲーム化されて、発売が決まろうものなら、タイトルの見直しはいやがうえにもあるんだもの。
　そして、ストーリー。僕は80点あげちゃう。それくらいよい。約200字。この200文字に、すべてがある。これって、なかなかできないよ。よく、ストーリーだけで何枚にもおよぶ企画書を書いてくる者がいるが、あれ、読むの辛い。特にそれがファンタジーだった場合、その世界にすんなり入りこめないよ。
　ファンタジーって、ものすごく書きにくいんだよ。最近は、RPGのおかげで、ファンタジーというジャンルが確立し始めたけれど、あの世界観て、他人に伝えるのはじつに大変。好き勝手作りゃいいってもんじゃないんだから。剣と魔法の世界ならば、誰でも理解できると勘違いしないでね。
　そういう意味で、ストーリーってひとりよがりになる場合が、とても多い。そんなもの何10枚書いてこようが、パラパラ見るだけでも、気が重くなっちゃうよ。作家じゃないんだからさ。とりあえずは、ズブの素人なんだからさ。いいたいことだけ、簡潔にまとめようね。
　だから、200文字で表されたストーリーは、抜群の魅力。200文字を読ませて、後は気になった部分を逆に相手に質問させることができれば、勝ったようなものでしょ。ほんとうだよ。何も簡潔なストーリー表現は、アクション・ゲームだから可能というわけではない。ストーリー中心のアドベンチャー・ゲームだって、200文字もあれば十分なのだ。
　試しに、『ラスト・ハルマゲドン』と『ブライ』を200文字以内でまとめてみような。
●ラスト・ハルマゲドン／人類滅亡後、荒廃した地上は魔物たちが支配していた。殺戮を繰り返し、本能の赴くがまま生きる彼らの前に、突然現れたのは、外宇宙から侵攻してきた未知の生命体だった。魔物たちは、戦いを挑むため旅立つ。しかし、それは自分たちの過去を繙いていく試練の旅でもあった。
はたして、魔物たちはなぜ存在し、なぜ生きていくのか。旅の最終地点で、彼らが見たものとは……？
●ブライ／惑星キプロス。そこには、闇神ダールが蘇るとき、光神リスクが降臨し、壮絶なる光と闇の戦いが始まるという伝説があった。伝説は、事実となった。6000年の眠りから、ダールが蘇ったのだ。ダールを仰ぎ、侵攻を開始した謎の男ビドーと七獣将。それに挑むは、リスクが宿る光の御子を守護する八玉の勇士たち。光は正義か？　闇が悪なのか。今、光と闇の概念さえも覆す、一大決戦が幕を開けた。
　こんなものか？　最初は、これで十分だと思うよ。これで、相手が興味を持ってくれたら、詳細は突っこんで説明すればいいんだから。何よりも、簡潔にまとめられたストーリーを！だね。

才能を磨け！

　では、実際のゲームの説明を見てみよう。お世辞にも、絵はうまいとはいえない。人間だかクモだかわからないキャラが、ゴチャゴチャ描かれている。けれど、何をいいたいか、何を伝えたいかは一目でわかる。
　操作方法も、実にかんたん。さーっと流し読みしただけで、どんなものかわかってしまう。そして、敵キャラにも注目。イメージが湧いてくるし、わずか3種類ですべてを物語っている。単純、かつ、明決でおもしろそう。
　これが9800円で売られてます、っていうんなら、誰も買わないだろうけれど、サンプル・ゲームのノリで誰にでもちょこっと手軽に遊べるってんなら、かなりおもしろいゲームなのではないかい。
　そこで、この企画書のいちばん優れている点。ユーザーを選んでいないところだ。万人向けなのだ。ゲームはジャンルによって、ユーザーの好き嫌いがあるけれど、これって誰もが一応は遊んでみれるんじゃないか。シンプル・イズ・ベストってやつだ。そこで、僕がなぜ、かんたんで手軽な企画書を書きなさいっていってるか、本音をいいましょ。
　別に、短くてかんたんな企画書およびゲーム内容のほうが手短に読めるから、じゃないよ。かんたんな企画書を読めば、その人の能力がわかっちゃうからだよ。そして、そういった企画書のほうが、その人にとっても勉強になるからだよ。
　漫画家を目指す者、小説家を目指す者、そういった人たちが、よく出版社に持ちこみをするよね。このとき、いきなり何百枚にも及ぶ長編を持っていくか。もし、持っていっても短編を書けっていわれるよ。最初は、長編を書いてもダメ。なぜか。短編は、手直しがきくから。もし長編だった場合、しかもそれを完成させていた場合、手直しをしてくれっていわれたら、一から書き直す気力はないよね。一から書き直さないにしても、大幅な変更ができる？　むずかしいよね。できたとしても、ものすごい時間がかかっちゃう。
　それで、最初は短編が望ましいというわけ。短編だからこそ、何度でも直せるし、新たなアイディアを思いついても、うまく盛りこむことができるわけ。
　短編って、長編に変えるのは割と楽なんだよ。だから、長編を1本仕上げるんだったら、別タイプの短編を5本仕上げるほうが、絶対に勉強になる。
　そういった諸々の意味を含めて、『クモの糸にすがる思い』は、よくできているのだ。こういった企画書を何本書けるかで、その人の才能は磨かれていくと思う。
　僕は、この講座を連載するにあたって、送られてくる企画書は、すべてプロを目指す者たちが書いた企画書として扱い、真剣に意見しているつもりだ。だから、ひどいことを書いたとしても、あんまり気にしないでね。
　というわけで、みんな、頑張って。では、また来月。

次回のお題

来月は、僕の1か月のスケジュール、仕事の流れを日記風に書こうかなと思っている。はたして、プロの仕事ぶりはどんなものか、知ってもらおうと思ったのだが、そんなのおもしろくないかな。来月は、いろいろとおもしろい仕事が入っているんだよな。でも、書けるかな。危ない話も多いし……。書けたら、書く。そういうわけで、また企画書やら、お手紙なんかも待ってます！

助手から一言

へ行く話はどうなってしまったのだろう。いつの間にか暑い季節がとおり過ぎて、熱い煎茶に栗蒸羊羹の季節になってしまった。このままでは、また雪の季節になってしまいそうだ。早く行かなくては。と話は変わって、思い起こせば『ブライ』ってスタートはもう何年もまえだよね。いまではゲーム機に移植され、小説まで出ているのだからすごいなあ。やっぱり1つの作品が育っていくのってそのぐらいの年月がかかるのが実際のところなんだろうね。我々もがんばんなくちゃ。

すべての投稿のあて先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムの一般部門への応募は1-② □-○	1ファンダム(①1画面部門　②一般部門　③D部門) 2FM音楽館(①自作のオリジナル　②ゲームミュージック　③一般の楽曲) 3CG(①紙芝居部門　②イラスト部門　③ぬりえ部門) 4その他(　　　)
作品名	[使用機種名　] [ファイル名　]	
氏名	フリガナ (　)歳 男・女	ペンネーム　＊「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□-□□　フリガナ 都道府県	
☎	ー　ー	投稿日　1992年　月　日

アンケート

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？　**はい** [雑誌名　年　月頃]　**いいえ**

②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか？　**はい・いいえ**

③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。

はい [雑誌名　年　月号　ページ]
[書籍名・CD名　]
[参考にした作品名・記事名　]

いいえ

④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
[作曲者　] [歌手・演奏者　]

⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。
[ツール名　][SCREEN　]
[ロードの方法　]

作品コメント

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

9212

投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている/

ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラマによる自作プログラムの発表の場」である。自作のプログラムなら、ゲーム、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむデモ的作品、そのほか「プログラムでこんなこともできる」という驚きを与えるもの、などジャンルは問わない。

★募集部門と発表形式

募集部門は、従来のシステムを廃止し、新たに次の3部門を設ける。

ⓐ1画面部門

40字×24行以内でできたプログラム。旧システムからそのまま引き継いだ部門で、この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。【発表形式】リストなどの本誌掲載を主体とし、企画によっては付録ディスクにあえて収録しないこともある。

ⓑ一般部門

1画面以外の、BASICリストの形で掲載可能で、かつ打ちこみ可能なプログラム。従来のN画面タイプ、10画面タイプ、FP部門のすべてを含む。プログラムの長さは問わないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。【発表形式】リストなどの本誌掲載と付録ディスク収録。ただし、あまりにも長大な作品は、リスト掲載を省略することもありうる。

ⓒD部門

BASICリストの形では掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(付録ディスクに収録可能ならすべてがOK)。【発表形式】4色ページでの紹介と付録ディスク収録。ただし、作品によって臨機応変に解説ページを設けて別企画となることもありうる。

ⓐ、ⓑ、ⓒのいずれも、規定(後述)の応募書類を添付したテープまたはディスクによる投稿に限る。

★応募書類の規定

①応募用紙(何枚でもコピー可)を使用し、必要事項を記入。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つに付き応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品ごとに分ける)。

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙(形式、枚数は自由)を添付。

③プログラムの解説(変数、スプライト、パターン定義キャラクタ、行番号順の解説、マシン語解説など)を添付。

④作品の資料、解法(RPGなどは完全攻略マップ、SLGはデータ一覧、科学ものは参考理論・公式など)

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「ニツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボールなどで包む

★採用

採用された作品の作者には、掲載誌および規定の謝礼(1万円~5万円)を進呈。ムックなどで再掲された場合も、掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化の場合は、別途契約。

★2つの賞

●第4回ちえ熱賞(新人賞)

1993年1月号~3月号で、ファンダムに初登場した作者のなかから編集部協議により1人を選び、ちえ熱賞(奨励金3万円)を授与。作品よりも、作者自身の可能性を重視したい。

●第2回TIM賞(作品賞)

1992年10月号~1993年3月号に収録される作品のなかから1つを選び、その作者にTIM賞(賞金5万円)を授与。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用

規定の謝礼(オリジナル曲か、既成曲かで額にじゃっかんの違いあり)と掲載誌。

AVフォーラム

エスプリのきいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意

29字×29行以内の短い作品は、ハガキでの応募も受けつける。ただし、その場合、29字詰め、行番号を赤で書くか赤で囲む。その他の長いものはなるべくディスクかテープで投稿すること。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは本編の下欄外「特典」を参照。

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居、イラスト、ぬりえの3つ。得意な部門に応募してほしい。どの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のCGツールでも、本体に付属しているCGツールを使ってもいい。

●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

●ぬりえ部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品(月ごとにしめ切り)。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。

スーパー付録ディスク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

・「MSXView」で作った作品
・いろんなことが便利になるツール
・MIDI演奏用データ
・そのほか

上記のほかに、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。たとえば、過去に掲載したもののバージョンアップ版や、そのほかみんなの役にたちそうなものを待っている。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。また、ツールなどは使用方法を別紙にして添付。ゲームなどの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データの一覧)などの資料も忘れずに。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

採用された作品の作者には、記念品と掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品の内容によって変える予定。

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

投稿ありがとう

8月期整理分(11月情報号採用者対象者分より)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は11月情報号のために8月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

ファンダム

●北海道
クリックル　他③／今村秀樹
ADD　ミサイル／浜武央
MAJOR－FIGHT！／小林奈翁
まわりゃいいってもんじゃねぇ／松岡貴之
●青森県
ANXIOUS BOMBER　他④／村林恒
●宮城県
コンビネーションプレー／菊地健志
アナログ時計／内海哲史
MEZOAII／小山寛
NIGHT SPEED／井上裕太
●福島県
立ちかわり入れかわり／大越明
●茨城県
お金儲け大作戦／小林靖彦
ファンタジーワールド／関山健一
●栃木県
マツコットゲーム＃１／松葉直也
●群馬県
文字並び替え遊び　他①／萩原正人
ファイルダンプ　ユーティリティー／吉田聡
インスタント陣地　他①／岡部光生
からすのふくしゅう／石原善隆
EXCITING BALL／渡部功
●埼玉県
クイックナイト／横堀君夫
SPACE－FANTAZY改　他①／沢田広正
●千葉県
回転　他①／伊藤隆明
ドットの冒険－2次元の障害－　他①／鈴木道隆
双王／重浦正俊
はたあゲーム　他①／守田圭介
ドレミファ7／蒔田茂幸
THE SEA／芦田浩一
●東京都
DELVINDUS EASY SYSTEM／東郷生志
PROJECTI/松浦智之
TONKACHI／矢代真
TEL TEL　(テルテル)／大石和洋
多角形作成ツール ver1.30 他①／田名部誠一
すごいぜ！／山本孝夫
マウントファウン／四辻孝文
ADVENTURES RECORD／寺田篤志
襟裳岬(えりもみさき)／福留英明
●神奈川県
MAKE FLOWER／大川原宏志
力くらべ／山中武
骨嵐　他③／今泉善信
NEXT TEKING／渡辺慎一
CONQUER　他①／今坂光太
競馬予想ソフト／黒川研
The infinite／多田篤志
DYNAMITE(ダイナマイト)／新井将司
COURAGER(カレイジャー)／赤崎和広
●長野県
パトリオット／高橋輝行
●新潟県
蛇／村山和範
改訂・微妙な色覚検査　他①／水野裕之
ムクロコロス／林英志
●富山県
THE STRONGEST QUESTER／樋口大輔
目隠し鬼ごっこ　他①／久次龍太郎
●福井県
オラオラ落ちんかい！　他③／北川航
Z80アセンブラ／北内諭
●静岡県
WIRE FRAME／稲木雅人
BATTLE LABYRINTH／上野純考
●三重県
跳ね返るんだ!!　他①/中川直樹
SLIME WORLD／小林由幸
●滋賀県
RB　他③／温井和也
●京都府
ColosseumII神の試練／中西英之
Empörer／田中健二
●大阪府
桑藤幹夫／津国真司
Theかくとうpart3～帰ってきた8人～／上田修司
Syntax error　他①／服部篤
MOSQUITO／山口進司
どん!!!/花畑次郎
NIGHT RACE2/芝田雅樹
THE JUSTMEETEST／岡田忠憲
TANK&TANK～ステルス篇～／森津正臣
めいきゅうたんけん／北川純次
DEMONS／紺谷泰
麻天楼／槌永浩三
ひで一話／山添博史
●兵庫県
Fighting Cock／将積健士
ファム／竹谷英秦
OSERO(三吉との戦い)／長谷川誠
RAIRAIDEN　他②／吉田英司
ASTARD／西谷憲史
Island／新原雅司
●奈良県
TENKEY FIGHT／吉田圭弘
●岡山県
小回転／堀敏己
●山口県
タイル・ボール／寺脇建吉
WAY～ブレーキが効かないよぉ～の巻～／新荘智和
SLIME BATTLE'92　他①／嶋田満
●高知県
JUMP DE U－DO(ジャンプで誘導)／山本哲
●福岡県
太平記／中村彰宏
TERITS／吉岡茂雄
弾よけ練習プログラム THE SATORI／岩永佳寿
文字だけプリンセスメーカー／村上周太
●長崎県
忍者の心　他①／大庭春二
●大分県
4モクならべ／大林宝寛
●熊本県
TEMIMU　他①／廣田裕介
●宮崎県
ASTELODE2／山北篤志
(整理日8月18日)

AVフォーラム

●北海道
ジェンカ／浜埜宏哉
●青森県
さかな　他②／秋田進
雪／田嶋孝裕
●宮城県
ドラアクション／山本哲也
●山形県
滝／小田幸市郎
きんちゃん　他②／岩浪弘
●福島県
世界一への道　他①／熊坂泰磨
●茨城県
棒／成嶋健一
●群馬県
256色カラー・デモンストレーション／門谷充
●埼玉県
エスカレーターのベルト／加藤芳昭
●千葉県
心臓　他①／山田豊
タンゴ　他④／佐野威仁
雪／重浦正俊
●東京都
DIY／影山裕騎
孤独な馬　他①／広田敦
ワォー！　他②／原田楊司
ひのもとでんきのトースター　他④／斉藤大輔
日の出　他④／四辻孝文
●神奈川県
線香花火／岡野健介
Oh！　ドル、踊る/百々直樹
げんし人　他③／渡辺慎一
地震計／吉川忠彦
●長野県
麻酔／竹田登
ライター／小野健一
●新潟県
こさっく／長谷川豊
そろばん／中村英雄
●石川県
SFコンピューター&プリンタ／浦川貴博
●福井県
ポップコーン／北川航
●静岡県
ラジオ体操第2／石井基樹
●三重県
せんこう花火　他①／小林由幸
●京都府
あれ?／羽尾健
●大阪府
めっ、めがぁ！　他②／竹内陽一
KISS　他②／津国真司
●兵庫県
蛙は鳴くよ/山田泰司
音の形／長尾隆司
●鳥取県
奇妙な音／水本達也
●岡山県
自己紹介／室山理
●広島県
FIRE！／馬部隆弘
DANCE OF DANCE　他②／神田里志
薬　他④／出口智秀
●香川県
先生！　シンパクスウに異常が！　他④／泉和良
●高知県
デッサンI　他①/岡林大
●福岡県
ええじゃないか　他①／太田雅之
●大分県
噴火　他①／野島智司
●沖縄県
ゴング／儀間浩二
(整理日8月24日)

FM音楽館

●北海道
僕はこの瞳で嘘をつく　他⑨／浜埜宏哉
チェイス　他⑪/平野正和
パロディウス～迷わく星のテーマ　他②／原敏弘
意気込みの曲　他⑥／近藤健太郎
●秋田県
日本海軍MSXカラオケ／江口倫樹
●山形県
ストリートファイターII「vs.Ken」／佐藤祐一
●茨城県
摩天楼ミュージアム／加科貴志
イース「FIRST STEP TOWARDS WARS」　他②／伏見淳
ソーサリアン「消えた王様の杖・ヒドラ」　他⑤／本馬幹子
ドラゴンクエストIII「勇者の挑戦」　他③／関山健一
ザ・リターン・オブ・イシター「メイン・テーマ」／成嶋健一
DUSK／中泉章
●群馬県
アステカII「悲しみの夜」／柄沢和明
聖剣伝説「地上＋中ボス」　他①／岡ノ谷利夫
●千葉県
In the storm 他⑤／松村弘和
●東京都
I'll kill you／岡田勝晴
グラディウスIII「Cosmo Plant」／矢島正稔
まだま玉／西村竜也
イース「PALACE」　他①／後藤保
●神奈川県
ダライアスII「オールラウンドクリア」／指田博史
ドラゴンクエストIV「戦闘－生か死か－」　他③／渡辺慎一
Raining Night　他①／桑原新悟
現代社会のための合奏曲　他④／葭田健志
●新潟県
ドラゴンクエストII「王城」／水落博英
●石川県
悪魔の交響曲・第一　他①／村本守
Vampire Killer　他②／中田裕之
●福井県
ファイナルファンタジーIV「チョコボ」　他①／谷口洋一
●岐阜県
サブマリン707／中原智
コーラルX／加藤辰哉
イースII「TOO FULL WITH LOVE」／宮田知和
●静岡県
MORNING／石井基樹
ライフフォース「Stage 4」　他④／中島朋雄
●愛知県
Deserter…／成瀬和彦
●京都府
グラディウスIII「Sand Storm」　他②／小河原徹
●大阪府
Mystic Dance　他②／福井英晃
暴れん坊将軍「不法侵入」／谷川晴康
CANON／北浦健司
●奈良県
ストリートファイターII～RYU～　他③／野尻武史
ザ・スキーム「MONSTER CARNIVAL」　他①／湊宏
●広島県
Es Durのピアノ線／柴田揚一
●高知県
TRAIN　他①／岡林大
●福岡県
ファイナルファンタジー「オープニング」／友口廣一
(整理日8月24日)

ほぼ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門
●北海道
水精－SUISHOU－／田中知明
モンクとメイジ／島津貴広
SPACE／山本忠隆
UKKY！　他①／藤原大輔
●青森県
無敵の3人／佐々木達也
●岩手県
道／小林尚
●宮城県
キリンさんと一緒／小泉行弘
MURDER－殺し屋－／高橋充
U.S.A.－BOXER・GIRL－／高橋充
●秋田県
紅の豚～しめ切りボツバージョン～／高橋広光
●茨城県
無題／志村圭介
●栃木県
Ancient forest／佐野延洋
●群馬県
TREE　他③／吉田匡克
●埼玉県
あの時を見つめて／初見一雄
いたずら／生野誠
大破王／横田智章
何を撮ろうかナ　他①／吉田光男
●千葉県
鳥の飛ばない都市／佐藤幸一
●東京都
いってらっしゃい　他①／斉藤隆文
キミのみるそらはなにいろのそらですか　他②／木村隆夫
町の二人／高橋正人
ミズギ6／三橋和弘
●神奈川県
エルフ娘／指田博史
ブラックタワー／北英明
LIGHT！／石井嘉代子
●山梨県
農村の風情／斉藤創也
Because／中林雅人
●長野県
ささやかな希望／川田剛生
AH－I SUPERCOBRA　他①／南沢肇
Good－bye,USA　他②／竹内理
TAKOオヤジ　他②／三浦秀雄
●新潟県
グラフサウルスでメイクアップ／藤田康司
●石川県
Summer／下茶利雄
●岐阜県
砂漠栽培～旅人ガ笑ッテル～／中原智
おまえだれだ?　他①／門辰昭
●愛知県
ありきたりのこうず／久保田成政
走れブローカー　他①／向井祐介
●三重県
冨とうふ／西島弘貴
●滋賀県
セント・エレナの焦燥／山本直彦
●京都府
ねこになりたい　他①／嶋田拓司
リュジニャンの母／桝谷良彦
羽娘／三浦一誠
●大阪府
戦士　他③／興津美和子
ドライブ／後迫剛
マジシャン　他②／萩上康成
無能達の八日／浅田浩一
流浪の民　他①／関未知
BRIDGE　他⑥／五味多宏和
●兵庫県
カナダより愛をこめて／森岡伸治
ながれぼし&まめでんきゅう／小畑直
●鳥取県
目標得点75点(無理だろな)／野村俊之
●岡山県
灰色の街を見つめて……／大内孝之
●広島県
MOLE?／三好盛久
●福岡県
きおく　他②／野中健
●宮崎県
夏の妖精!?／石那田光二
魔物出現道路／米良宏幸
●鹿児島県
題なんてありませ～ん　他③／濱田知子
展覧会にて／濱田信二
☆紙芝居部門
●山梨県
沈黙録1901～63　他①／鷹野司
●長野県
Silent X'mas　第2部／南沢肇
●愛知県
ナンダコレ／三浦秀雄
●福岡県
ドラゴン○ールZ／村上周太
☆ぬりえ部門
●北海道
ウェイトレスのおねえさま風／柳沢和浩
NURI 8／藤塚嗣治
●宮城県
はい、M・FANです／茂泉耕司
無題／森下優
●秋田県
ぬり絵／高橋広光
●茨城県
ぬりえ／坪井敏明
●埼玉県
タイトル無し／佐久間勇
●千葉県
Fall／水間融
●東京都
ぬりえ／四辻孝文
●神奈川県
宇宙へ／吉田直子
●山梨県
ぬりえ／河野紀夫
●長野県
ぬりえコンテスト用作品／田口敦也
●岐阜県
ぬりえデータ／仙田剛仁
●静岡県
?／谷口克之
●愛知県
NURI 8／梶葉雅史
●三重県
なしなしぬりり♡／西島弘貴
●大阪府
当店の看板娘／安田友洋
8月号ぬりえ／興津美和子
●香川県
ぬり絵／前川浩志
●福岡県
ぬり絵／菅龍一
●宮崎県
梅麿氏に捧ぐ！／石那田光二
(整理日8月17日)

ゲーム制作講座

●北海道
DEFEND／近藤久美
●広島県
隼人伝／池田慎弐
(整理日8月17日)

スーパー付録ディスク

☆MSXView
●大阪府
VA／斉藤友昭
開運おみくじ／中村広志
☆そのほか
●埼玉県
インターレースグラフィックツールVer1.00　他①／田中英二
●愛知県
Simple AMSを使い易くするプログラム／福本裕平
●岡山県
ねこバレー改造プログラム／岡ノ谷利夫
(整理日8月17日)

以上462作品
※なお、『キャンペーン版大戦略II』マップコンテストは来月以降に掲載する予定です。

近視が治らないなんて、誰が決めたのでしょう?
近視は決して遺伝なんかではないのです。
あなたの視力は今、いくつ? 0.01の方でも、
1.0に回復可能です。視力回復の本場
アメリカで多くの方の眼を救い、
日本でも、たくさんの人
々が効果を体験ずみです。

© 1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED
アメリカ視力回復協会編

視力回復™ トレーニング講座

近視・乱視・遠視・老眼あなたの目の悩みは解消!!

禁複製

アキラメないで!
お子さまからお年寄りまで
近視歴20年以上の方もOK!
器具や薬を一切使わない
トレーニングで 視力0.01から1.0へ!

案内書無料急送

とじこみハガキを今すぐポストに!!

お急ぎの方はお電話で!!
東京03(3318)6111

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。

「私たちがこのプログラムを開発しました」

ユージン・クォーリー博士

★ユージン・クォーリー博士 カリフォルニアを中心に、視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。★リチャード会長 視力回復のためアメリカ視力回復協会を設立し、このプログラムの開発と普及に尽力。世界の眼科医界に大きな影響をあたえ続けている。

体験談

体験者の喜びの声

新聞広告でこのトレーニングを知り、朝晩欠かさず実行しました。ふだんでも疲れた時にはマッサージングを多めにやりました。2か月後の今は左眼0.2右眼0.1が、0.9、0.8ぐらいにまで回復しました。
(永山敦哉・19歳)

フラッシュ現象が3週間目で表われ、順調に効果がでてきています。これまで他の方法もためしてみたのですが、私には効果がなく、このトレーニングが一番合っているように思えます。
(姫野明広・25歳)

"血中ゲーマー濃度"高いです。

シミュレーションゲーム

プリンセスメーカー

大好評発売中!!

女の子が話す! 話題の子育てゲーム

■声の出演:横山智佐■

あなたには、あなたの娘が幸せな一生を過ごせる、充分な教育を施し、りっぱな女性に育て上げる義務があります。
ゆたかな未来、そして夢の実現。史上初の「キャラクター育成シミュレーションゲーム」ここに誕生!

MSX2、2+、MSX turbo R ¥14,800(税別)
●漢字ROM不要版は通信販売にて承っています。●

シミュレーションゲーム

CAMPAIGN VERSION 大戦略II

大好評発売中!!

超ハイテク兵器続々の本格派SLG!

■空母、ヘリ空母、駆逐艦、輸送艦の4艦船が新登場。■新たに射程のある武器を装備した間接攻撃兵器登場。
■ほぼ全ての航空機が武器交換可能。■熟練レベルが高い部隊から有利な先制攻撃制のイニシアティブ制を導入。
■新ユニット登場により各国の生産タイプをよりリアルに更新。■ゲーム開始前に3ヶ国で同盟関係の設定可能。

MSX2、2+、MSX turbo R ¥8,800(税別)
■グラフィック監修:末永仁志■

サイバーパンク・超伝奇RPG

大好評発売中!!

近未来超伝奇サイバーパンクRPG!

■8等身キャラクタ採用。■キャラクタ演出革命。
■VRシステムVer.2.5搭載。■MIDI対応。■ジョイパッド&マウスオペレーション可能。

PC-98VM、UVシリーズ EPSON PCシリーズ
PC88VA対応 MIDI対応
MSX turbo R専用 MIDI対応 各¥9,800(税別)

◆株式会社ポリスター DATAMレーベル「幻影都市」CD全曲集◆
好評発売中! ¥2,400(税別) PSCX1043

マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482
最新ソフト インフォメーションダイヤル/☎0593(53)3611

THE TOWER OF CABIN
～キャビンパニック～

×××駅より歩くこと10分、ゲームソフトハウス「THE TOWER(?)OF CABIN」に到着、
あなたは来客として迎えられ、"CABINの塔"の中を疑似体験するのだ！
なんと、メッタに見る機会のないゲームソフトハウスに潜入！
そこから飛び出す超豪快短編ゲームの数々！
キャビンファンなら楽しさ2倍！
知らない人には新発見のおもしろさだぞ！

ムフフ、アレレ！

マルチメディア・パロディソフト！

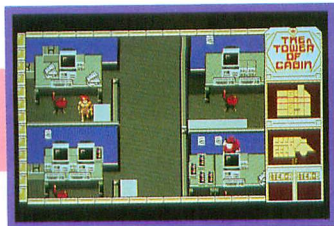
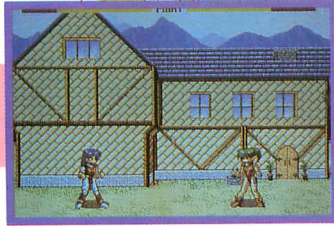
●収録ゲーム
"真 GOGOピクシー"
"Xak番外編 くるせいだぁ"
"恋のライバル宣言"
"キャビンヒストリー"
"燃えろ！ぶっちぎりカーレース"
MUSIC"GMやろうぜ！"
人工無脳"おしゃべりフレイちゃん"
"惑星レクス公認 バネッタ教習所"など(98版のみ)

人気キャラ大集合!!

新発売！ ¥5,800(税別)
PC-9801シリーズ DISK3枚組
MSX2版 12月発売予定！

ILLUSTRATION by YOUICHIROU KAWAGUCHI

■CABINの塔■

■恋のライバル宣言■

ユウジュウフダンナ ヤツ ダケド ホントハ スキ
ラトク ノ コト ドウオモウ？
■おしゃべりフレイちゃん■

誰よりも早く！見せます！遊べます！
エルムナイト+キャビンパニックフェア

■開催日、場所
11/14 名古屋 エイデンテクノ
11/15 東　京 J&P町田店
11/21 神　戸 星電社 三宮本店
11/22 大　阪 J&Pテクノランド
11/23 東　京 ラオックス ザ・コンピュータ ゲーム館
12/13 広　島 ダイイチパソコン

■開催時間
午後1時～5時(広島のみ、午前10時から)

※画面写真はすべて開発中のものです。

情報おもちゃ箱

FFB
ファン ファン ボックス

ほんとは今月アスキーから9月に発売になった『ゲーム業界白書』(飯島健男著)を紹介予定だったが、スペースのつごうで来月まわし。関係各位ごめんない!郵便番号まちがいで本が届かなかったのだ。

BOOK ブライVOL.1

原作者みずから執筆した小説の第一巻

MSXでもそろそろ下巻が楽しめるという「ブライ」の小説本が発売になった。もちろん原作者の飯島健男氏が書き下ろしている。あと書きに「ゲームで描き切れなかった部分、ゲームという枠であるためにどうしても表現できなかったアクション性や人間模様、そのすべてをここに出し切りたい。そして、この小説で初めてブライの世界に触れる人々にも、思い切り楽しんでもらいたい」と書かれているように、ブライに登場するキャラクタが自由に生きている感じがする。ゲームでは味わえない生のふんいきが伝わってくる。小学館から定価550円で発売中。ちなみにVOL.2は11月中に発売予定。

ENTERTAINMENT SQUARE 「チルコポルト」オープン

コナミもついにおしゃれなゲームセンターをオープンした。最近ではアミューズメントパークとか呼ぶそうだが、とにかくアーケードゲーム機やコイン、体感もの、カジノ、フードコーナーやバーまでそろったでっかいお店なのだ。場所はコナミといえば神戸の神戸ハーバーランドのモザイク内。午前11時から午後11時まで営業。ここなら彼女と行くのにはぴったりだ。4階にはDJスタジオもあって自由に使用できる。いままでのゲームセンターを完全に越えたスペースなのだ。ちなみに住所は神戸市中央区東川崎町1－6－1。

入口はこんなふう。かなりおとなっぽいふんいきなのだ

打ちっぱなしの天井の下で「スピードホッケー」は彼女とね

BOOK ほほ梅麿のCG描き方入門

10月8日に無事発売になった「ほほ梅麿のCG描き方入門」。CGツールやCGデータ37枚が収録されたガイドディスクつきで定価2400円。イラストを描くのが好きなら、CGもきっと好きなはず。MSXユーザーなら買って損はしない。当MSX・FAN編集部編・著で徳間書店から発売中。

本誌のCGコンテストを20倍にした本!

付録ディスクCGガイドディスク

手持ちのツールでも読めるようなデータの収録形式をとり、SCREEN7専用のCGツール『GPED』や、『MAGローダー』も収録。見るだけもOK。本と同じテーマ別に分かれている。

炎を表現したホルスタイン渡辺の作品

収録CGはすべて部分拡大ができる

EVENT 冬のMSXフェスティバル

冬のイベントの会場と日程が決定。場所は夏と同じ東京は新宿の住友ビル地下1階ホール。日時は12月19～20日(土日)の2日間だ。今回はみんなから作品の募集をし、会場で審査と発表を行う。募集作品は「MSXを使った自己表現」をテーマに、自己紹介やMSXとの関わりなんかを創作してほしい。CGでもAVフォーラム式でも「MSXView」を使ってもイラスト、作文、なんでも可。送り先は下のプレゼントと同じ住所で「イベント係」まで。80ページの応募用紙使用。しめ切りは12月17日必着。賞品はA1GTほかたくさん用意。

PRESENT さあ応募しなさい

①南翔子「Sound Wind」特製シングルCD……10名様(提供/キングレコード)

9月26日に発売になった南翔子のCD「フィーナ」を記念して作られた特製のシングルCD。これは関係者だけに配られた、ふつうでは売っていないもの。なかには作詞の安藤芳彦氏をゲストに迎えたトークと、2曲(「誰かがあなたを愛している」「夢色の瞳」)がバックに、「めぐり逢えるまで」が全部、「誰かがあなたを愛している」がワンコーラス収録されている。

ちょっと甘くてかわいい透明な声の南翔子のCD

応募方法

官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号、③今月のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、下記の住所まで送ってほしい。
〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM「MSX・FANのさあ応募しなさい」係 しめ切りは11月20日必着。発表は2月発売の本誌で。

プレゼント係より

11月情報号当選者発表分までの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち、まだ発送されていない「ブライ下巻完結編」「シムシティー」をのぞく発送はすべて終了しました。いままでのプレゼントや、採用されたのにテレカが届かないなどの不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何の件かを書きそえて、ハガキで上記の応募方法と同じ住所のMSX・FAN編集部プレゼント係までご連絡ください。なお、通常の発送は、発表後約1か月ぐらいかかります。

応募券 FFB⑫

アンケートハガキより

●ガッツ石松/先日、ある関西ローカルのテレビ番組「探偵! ナイトスクープ」で、よくトラックがバックするとき、機械的な声で「バックします」というのが「ガッツ石松」と聞こえるというのをやっていた。(京都府京都市東山区……鶴ジャン/FS-A1ST)⇒あるコーヒーチェーンでは「いらっしゃいませ」のかわりに「んせっ」、「ありがとうございました」のかわりに「んたっ」というように教えていると聞いたが、ほんとうか。(バ)

●ある日、真夜中に"えむふぁん"を漢字変換したら"笑むふぁん"になった。　　(岩手・岸本誠)

●シャープ「書院WD−60」で"こうしゅうかい"を変換したら"口臭会"と出た。　　(香川・横井達)

NEC「文豪」で"スターリン"を変換すると"スター林"になるぞ。ちなみに"ばぼさん"が"場墓参"と出るのは富士通「オアシス」だ。

●毛利さんの宇宙授業はよかったが、「りんご」はよしてほしかった。　　(宮崎・筆名未定)

どの番組でも「ハンサム」「知的」「素敵な人」と絶賛されていた隣で、「おれのほうが先なのに……」といわんばかりの「秋山さん」が悔しそうだったぞ。あの顔だものな。

●Mファン9月号のファンダムで「AVフォーラムはアダルトビデオフォーラムではない」と書いた梅木さん／　ボクはマジでそう思っていた。しかも、イカの絵だし。　　(長野・ちくたけ)

よく使うAV機器は？　と聞かれて「貝満ひとみ」などと答えているのはわたしだ。「あいだもも」の美乳もグーだ。

●岡山は10月10日から市内局番が3桁になります。　　(岡山・竹内章雄)

こんなことを書くためにハガキを使うおまえに、3桁記念の意味でテレカをさしあげる。岡山から編集部に礼の電話を入れるよーに。すぐなくなるぞ。

●先日、「藤井不動産　麻雀　足もと注意」という看板を見かけました。どう思いますか。　　(兵庫・アーネスト)

送り先を間違えたようだな。VOWに送れば少しは自慢できたろうに。

●ここ最近プリメをやっている。娘のあまりのかわいらしさに、娘よりも息子のほうが先に大きくなってしまったぞ。いったいどうしてくれるか。　　(福岡・李香蘭)

「おはこんを読むと前がふくらむ」とまでいわせてみたい。

●バボさん、人はなぜこんな投稿コーナーに一生懸命になるのでしょうか。　　(広島・直川"ポンカン飴"源泰)

わたしもなぜこんなのを何年もやっているのか不思議だ。教えてくれ。

鶴田のジャンピングニー特集(2枚だが)

死の掟・737号 by 鶴田のジャンピングニー

1　ジャラ　オレはエリートスパイ737号。ちょっとドジって敵のエージェントに捕まってしまった　ううっ

2　ハッ　うおっ何だ!?　ボン　ムチムチムッチーン♡

3　うふん♡　あなたの願い一つだけ聞いてあげる♡　じ、じゃあ国に帰してくれ!!　美の助けだ

4　なるほどー。じゃあ聞いたから帰るね♡　バイビ〜　ボン　……。

⬅京都・鶴田のジャンピングニー⇩深い意味もなく特集してしまった。作品のオチには一貫して「人生なんてこんなもんさ、ふっ」という諦念の哲学が漂っている。つらいことでもあったのか(ノ)

⬅京都・鶴田の(中略)ニー⇩確かに4コマ小説ははじめて見た。ちなみに鶴田の住んでいるところは京都府京都市東山区大和大路五条下ル3丁目東入ル南梅屋町。字を書くのが好きなんだな(ノ)

●バイトでもらった給料と、入学祝いでもらった時計などが、大阪リンクスのイベントで盗まれた。たのむ、返してくれ。　　(大阪・イベント王西川)

それはかわいそうすぎるので、テレカをさしあげよう。それにしても返してやれよな、ささや。

●長年連れ添った愛機(HB-F1XD)が逝ってしまった。ぜひバボ様に戒名を考えていただきたい。同封のFMパックはバボ様への貢ぎ物です。未使用、未開封なのでFFBのプレゼントにしてください。　　(北海道・本願寺光佐)

FMパックは貴重品なのでもらったぞ。おはこんでプレゼントすることにしたのでほしいヤツは「おはこん特別プレゼント・ささや係」まで。戒名は考えるのが面倒なので「ヤン・スギョン」とでもしておこう。

●MSX祭りにいってきた。そこでもらったうちわに「ささや」にサインを書いてもらった。でっかく「ささや」と書いた横に「よろしく、でちでち」と書いたのを本人は覚えているだろうか。そして私は学校で、「その"ささや"ってなに？」といつも聞かれる。　　(神奈川・渡辺慎一)

でちでちは気に入ったぞ、ささや。あ、しかしささやの話を毎月出していると「好きだ」と思われるのでよそう。ささやがわたしを好きというのなら、まあ1回くらいはいいが。いかがだ。

●修学旅行で行った京都の寺で、撮影禁止なのに外人が写真を撮っていた。友人I氏か勇気を出して「Don't take a picture」と文法不明な英語で話しかけたら、その外人は「Don't写真？」と聞いてきたのだ。ぼくたちはイッタイ……。　　(東京・佐藤志高)

まぬけな英語力は前号で暴露したが、先日あれこれ聞いてきたガイジンに「地下鉄の有楽町線に乗りなさい」といおうとし、「アー、サブウェイ有楽町セーン」といったのもやはりわたしだ。サブウェイといえてなぜラインといえなかったのか。悔しいぞ。(バボ)

奈良三通信2

⬆奈良・奈良の三冠王⇨さすがに、編集部も草葉の陰で感動しているぞ。Mファンの編集室って、深夜に原稿を持ってくとみんな死にそーなかおしてモニタに向かって黙々とゲームやってたりして不思議なんだぞ(ノ)※よく似てます。とくにおさだとOrc(コ)

前島　密!

⬆東京・MSX仲間がいない後藤謙治⇨いるんだこーいうヤツが。切手ってこんなに重ねていいのか。これじゃあ使用済の切手を使ったってわからないじゃないか(ノ)

おもしろい話はおはこんへ

【募集内容】「おはこん」ではつねに次のような投稿を待っています。しめ切りなし。①街で、学校で、会社で、自宅で、テレビのなかで……偶然見つけた「おもしろいこと」。国籍・性別・ジャンルを問わず。⇩「バボ」係まで。②楽しい絵から、気絶するほど難解なコママンガまで、胸を打ち頭を破裂させるハガキアート。⇩「ノミヤマ」係まで。③新作、古典を問わず、イラストによる各種遊び技講座⇩「イラスト講座」係まで。④不思議な悩みは⇩「バボの人生相談」係まで。【特典】①④はとくに功績のあったハガキに、②③は採用者全員にMファンテレカをさしあげます。※あて先は〒105東京都港区新橋4−10−7 T−M「MSX・FAN編集部・おはこん」係まで。

アンケートハガキより

●Mファンを愛してるから／読者アンケートの「18」は苦しい質問です。できれば選択肢に「Mファンを愛してるから」などとあれば間違いなくそれを選ぶのに。(岡山・大田敏之／FS−A1ST)／今月号(10月号)はそちらからいただきましたが、明日(8日)、金があったらもう1冊買ってしまうかも。近くの本屋にMファンが残ってるとつらいんで。(静岡・ホルスタイン渡辺／FS−A1mkII)⇨そんなに愛されるとわたしもつらい。(バ)

いよいよ12月。この時期いちばん気になるのがスキー場の積雪量というスチャラカな私だが、今年こそゲレンデに流れるGMを聴いてみたい。評：高田陽

11/6 パーフェクトセレクション・グラディウス第2章

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1112
価格	3000円(税込)
備考	

ハイ・クォリティなサウンドで人気の高いパーフェクトセレクション・シリーズの今回は、前作「パーセレ・グラディウス」で未収録に終わった人気曲をセレクトした作品となった。もちろん、今回も立体音響システムRSS採用で高音がスッキリ抜ける、奥行きのあるサウンドが体験できる。メロディよりもノリで勝負するというコナミの路線をバッチリ踏襲。フワフワとつかみどころおない曲調のわりには曲の細部にいたるまで音の細工がこまやかで、聴きこなすのはたいへん。曲の真の味を見極め、名実ともに聴いたといえるようになるには熱心に相当回数聴かなければ。

11/21 FALCOM NEO CLASSIC FROM STUDIOS IN LONDON CITY

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-1114～5
価格	4500円(税込)
備考	2枚組、初回特典/8cmCD付

シンセは模写の上手な画家である。オーケストラをまねさせれば上手にまねる。しかし、それは複製画と同じほどの価値でしかないのだ。だから、私はシンセによるオーケストラ・アレンジにあまり魅力を感じない。しかし、このアルバムのディスク1は違う。ロンドン・シンフォニー・オーケストラ演奏による、ほんとうのクラシカル・アレンジ作品だ。編曲者、服部隆之氏の若く新鮮な感性によって「イース」「ソーサリアン」などの曲が容姿を変え、リスナーの感覚を刺激する。特に、名曲「Josephine」は、チェロとピアノのかけあいが甘く切ないすばらしい出来だ。ディスク2は、松武秀樹、入江純両氏によるプロデュース・ユニット、LOGIC SYSTEMバージョン。

11/21 CAL～永遠の美少女～

メーカー	NECアベニュー
媒体	CD
品番	NACL-1082
価格	2800円(税込)
備考	

バーディソフトの代表作ともいえる美少女ゲーム「CAL」。これは、そのIとII両方の音楽を作曲した佐藤天平氏みずからの手によるシンセサイザ・アレンジ曲を収録したアルバムだ。1曲目が気に入ったせいか、最後まで好感をもって聴くことができた。しっとりと聴かせる曲が多く、昼下がりや深夜のBGMに向くだろう。いちばんよいと思ったのは、シンセにしか出せない音色をメインに用いている点。シンセで既存の楽器音をまねるのには限界があるし、逆にリスナーをシラケさせないとも限らない。シンセの領分を守っているため、純粋にシンセ・サウンドが楽しめた。

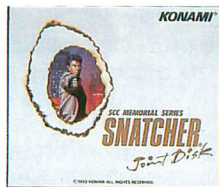
11/21 龍虎の拳／SNK

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00101
価格	1500円(税込)
備考	CDケースサイズカラーステッカー

メラメラと燃え続ける格闘アクションの火を消すまいと頑張る、SNKのNEO・GEO版ゲームを早くもアルバム化。このアルバムにおけるいちばんのニュースは、サイトロンの5番目のバンドがデビューを果たすということだろう。その名も、SNK・SOUND・ORCHESTRA。披露されたアレンジ・バージョンを聴いてみたところ、かなり金属的でエレクトリカルなサウンドを作るという印象を受けた。ま、今回のアルバムだけで、その実力のほどを推し量(はか)るのはむずかしいが、結構クセのあるバンドになりそうな予感がする。GM界に新風を吹きこむことを期待。

11/21 SCCメモリアル・シリーズ SNATCHER～JOINT DISK～

タイトルを見て、「ハテ？　なんで今頃スナッチャーなんじゃ？」と思った人も多いはず。しかも、CD3枚組。おまけに下のPCエンジン版のアルバムと2タイトル同時発売だ。こ、これは何か秘密があるに違いない／……と思ったものの、ファンの要望が高まったというのがいちばんの理由らしい。3枚組というボリュームに関しては、MSX版の「スナッチャー」と「SDスナッチャー」のオリジナル・サウンドを完全収録したためという(そりゃ、3枚組になるわな……)。それにしても、このコーナーでMSX版のゲームが話題にのぼるのは久しぶりだなぁ。しかも、スナッチャーは'88年11月、SDは'90年4月発売だから、なんか思わず遠い目をしちゃいそうだ……。スナッチャーは、2039年の新国際都市ネオ・コウベ・シティを舞台とする、かなりハードでシリアスなアドベンチャー(SDは三頭身キャラのRPG)だ。ゲームからはサイバーパンクの名にふさわしい、神経を直接刺激するような怪しい雰囲気をたたえた音楽があふれ出す。淡々とした曲調はSCCの音源と見事にマッチして、下手なアレンジよりずっと聴き応えがあるぞ／

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7607～9
価格	4800円(税込)
備考	3枚組、初回特典/キーホルダー付

11/21 THE CYBER PUNK ADVENTURE SNATCHER～ZOOM TRACKS～

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7610
価格	2800円(税込)
備考	

この「SNATCHER－ZOOM　TRACKS－」は、PCエンジン・スーパーCD－ROM²版のアルバム化。自然音がウリのCD－ROMではあるが、ゲーム中の音楽はセリフ混じりとなり、音楽だけを聴くということは事実上不可能となる。そこで、今回のようなアルバムに意義が生まれるというわけだ。音楽は、ストーリー性のあるアドベンチャーならではの多彩なもの。サイバーパンク・アドベンチャーという副題を立証するような、斬新で恍惚(こうこつ)感の得られるサウンドが大半を占めている。上で紹介したSCCのものと聴き比べるてみるものもおろしろい。

11/21 ティラムバラム

メーカー	アポロン
媒体	CD
品番	APCG-4028
価格	2800円(税込)
備考	

ライトスタッフから発売の「ティラムバラム」はクトゥルフ神話をモチーフとしたPC98版のRPG。作曲者の澤下禎氏みずからのシンセ・アレンジということで、オリジナル・ファンも注目すべき作品といってよいだろう。RPGの音楽を語るとき「多彩」という表現は決まり文句だが、この作品はそれをとおり越している。目まぐるしくサウンドの様相が変わり、頭のチャンネル切替えが追いつかないほどだ。全11曲中3曲を占める怪しげなボーカル曲が、アルバム全体の雰囲気をさらにねじ曲げている。ゲーム未体験じゃ、魅力がわからないのかも……？

●ちえ熱さん好き／ピンポンファンダムでちえ熱さんの写真の話が載ってましたけど、あのM.I.さんって、もしかしたら、私のことですよねー／　こんな私の手紙なんかにも目を通してくれてたなんてー、しかも、ちえ熱さんの目にとまるなんて。でも、ちえ熱さんのこと好きなのはなにも写真だけじゃあないんですよ。文面からにじみでるやさしーいお人柄も大好きなんです。(兵庫・伊佐次政子／？)⇨しかし人間見た目。そういう意味でちえ熱はいいぞ。(バ)

〈イベントのお知らせ〉ドラクエの野外コンサートが11月15日(日)に、小田急向ケ丘遊園(☎044-911-4281)のフラワーステージで行われる。13時〜14時30分で指揮とお話はすぎやまこういち氏。演奏は東京交響楽団。遊園地に入園すれば自由に見られる。雨天中止。

11/26 光栄オリジナルBGM集Vol.6

メーカー	光栄
媒体	CD
品番	KECH−1031
価格	2500円(税込)
備考	特典/楽曲の譜面付

光栄オリジナルBGM集Vol.6は、スーパーファミコン版の2作品『提督の決断』と『スーパー大航海時代』のカップリング盤となっている。提督〜の楽曲は、数々のヒット曲を世に送り出している作曲家、宮川泰氏が担当。大航海〜のほうは、同社の『信長』シリーズの音楽担当として知られる菅野よう子氏が手がけている。試聴してみて、大航海〜のほうが各パートの音同士の相性がよいように感じられた。提督〜のほうは、曲自体のもつ重厚さが音源に乗り切れなかったという印象。宮川氏のスコアが、フルオーケストラ演奏でこそ映えるものだったのかもしれない。

11/26 光栄オリジナルBGM集Vol.7

メーカー	光栄
媒体	CD
品番	KECH−1032
価格	2500円(税込)
備考	特典/楽曲の譜面付

Vol.7も、Vol.6と同じくスーパーファミコン版のカップリング盤。カシオペアの向谷実氏作曲による『三國志Ⅲ』と、CM、ドラマ、環境音楽などの分野で活躍中のmidori作曲による『スーパーロイヤルブラッド』だ。まず三國志Ⅲだが、リズム音とメロディ音の音質バランスが絶妙で、シンセサイザのレベルにまで達しているといっても過言ではない。これも向谷氏の指示の賜物(たまもの)なのだろうか? 趣(おもむき)は異なるが、ロイヤルのほうも奥行きのあるサウンドに仕上がっている。環境音楽風の優しくなでるような音使いは、midoriの得意とするところだろう。

10/21 I CAN SURVIVE C/W SEVENTH FLIGHT

今年のウィリアムズの破竹の快進撃を支え、N.マンセルを初のドライバーズ・チャンピオンへと導いた陰の立役者、リカルド・パトレーゼの優勝時に流れる曲、それがこの『I CAN SURVIVE』だ。パトレーゼは10月25日の日本・鈴鹿GPでみごとに優勝をかざり、この曲はゴールデン・タイムの日本中を駆け抜けた! 下と同じアルバムとは違うリミックス・バージョンを収録。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCDB-00001
価格	1000円(税込)
備考	

10/21 TACHYON C/W TETRA WAGTAIL

今年のF1第7戦カナダGP。優勝チェッカーを受けたのはゲルハルト・ベルガーだった。そして、その優勝の瞬間に流れたのがこの『TACHYON』だった。情報は知っていたものの、ウイニングランの映像に重なるさわやかなサウンドは想像していたより数倍も感動的だった。収録は、アルバムとは違うリミックス・バージョン。幾分、副旋律が強調されたように感じた。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCDB-00002
価格	1000円(税込)
備考	

11/21 ドラゴンスレイヤー英雄伝説Vol.2 〜王子の旅立ち第二章〜

セリオスは王妃フェシリアが城に幽閉されていることを知り、レジスタンス軍とともに救出を計画する。しかし、それは戦力不足のため不可能であった。セリオスを思うレジスタンス軍のソニアは、封印された兵器『古(いにしえ)の竜』との融合を決意する……。待望のドラスレOVA第2弾。

↑セリオスの母フェリシア

↓激しいアクションシーンが多い。敵はこいつか!?

↓センチメンタルなソニアの横顔

↓セリオスの友ソニア

↓主人公セリオス王子

メーカー	キングレコード	
媒体	ビデオ	LD
品番	KIVA-155	KILA-49
価格	5800円(税込)	5800円(税込)
備考	30分カラー、ビデオ/Hi-Fiステレオ、LD/ステレオ	

各社新譜情報

★キングレコード

<12月16日>……●イース 天空の神殿〜アドル=クリスティンの冒険〜(LD)⇨オリジナル・ビデオ・アニメ。全4巻シリーズの第1巻。同日、ビデオ版を角川メディアオフィスより書店にて発売。1月21日には、キングより同ビデオを発売。30分ステレオHi−Fi 5800円。

──イースOVA第2巻のビデオは2/24(書店)、3月18日(ビデオ店)に発売。LDは、2/24発売。第3巻のビデオは4月(書店)、5月(ビデオ店)に発売。LDは4月発売。第4巻のビデオは6月(書店)、7月(ビデオ店)に発売。LDは6月発売。

<12月24日>……●(仮)ファルコム・スペシャルBOX'93⇨年末恒例企画モノCD。CD4枚組6980円。●(仮)コナミ・オールスターズ1993⇨同じく年末恒例企画モノCD。CD3枚組6200円。

★ビクター音楽産業

<3月下旬>……●(仮)ワルキューレの伝説⇨交響曲アレンジ作品。スロバキア・オーケストラの演奏を現地収録。特典にB6判イラスト集を予定。●ビデオゲーム・グラフィティVol.8&9⇨『スーパーワギャンランド』『スティールガンナー2』などを収録する予定。予価各CD2300円。

──来年4月以降発売で、『ソルバルウ』、6人同時プレイ版『ギャラクシアン³』のCD、『スティールガンナー1&2』のビデオを企画中。

★NECアベニュー

<12月21日>……●エルフ・ベストキャラクターズ(ビデオ&LD)⇨『エル』『フォクシー2』『天神乱魔』『ドラゴンナイトⅢ』『シャングリラ』『デ・ジャ』などの画像集。ステレオ、予定収録時間50分。ビデオ3800円、LD4800円(CAV/両面)。●ダライアスⅡ〜PCエンジン・ワールド〜⇨CD−ROM²版のオリジナル・サウンドをヴァーチャル・システムを使用して収録。CD2800円。

<1月21日>……●PMD98⇨『プリンセスメーカー』『サイレントメビウス』などを手がけた、梶原正裕氏を始めとする4人のコンポーザがPC98の音の限界に挑むCD、2800円。

<発売日未定>……●(仮)大戦略Ⅰ〜Ⅳ⇨パソコン版の人気曲をピックアップしフルアレンジ。CD2800円。●(仮)エルフ・ベストアルバム⇨エルフ作品の人気曲をオリジナル+アレンジで収録。CD2800円。

★アポロン

<12月16日>……●ウィザードリィⅤ⇨スーパーファミコン版のシンセ・アレンジ。羽田健太郎氏作曲。CD2800円。●46億年物語⇨スーパーファミコン版アクションのシンセ・アレンジ。すぎやまこういち氏作曲。CD2800円。

★光栄

<12月21日>……●信長の野望〜覇王伝〜⇨同名シミュレーションのフルアレンジ・アルバム。CD2900円。●魂の門⇨同名のアクション・アドベンチャーのフルアレンジ・アルバム。CD2900円。●CDドラマ・コレクションズ『三國志』/三、曹操孟徳之巻&四、諸葛亮孔明之巻Ⅱ⇨有名声優を多数迎えてのCDドラマ。各3300円。

★東芝EMI

<12月中旬>……●ヴァルケン⇨NCSのスーパーファミコン版ロボット・アクションのアルバム化。オリジナル完全+全曲MIDIアレンジ+アレンジ3曲収録。CD2500円。

★ポニーキャニオン

<12月16日>……●熱唱// ストリートファイターⅡ⇨ストⅡのボーカルCD。12キャラ分12曲収録。春麗はCoCoの宮前真樹さんが、RYUは光ゲンジの山本純一くんが担当。2800円。●嵐になれ⇨前述のRYUのシングルCD。800円。●夢へのポジション⇨前述の春麗分のシングルCD。800円。

付録ディスク いいたい放題

★付録ディスクがついてもう1年もたったんですね。1年とはほんと早いものです。僕は付録ディスクがついたときは浪人中でMSXを封印していたときでしたが、こっそり出して『サーク・ガゼルの塔』のデモを立ち上げたときはとても感動しました(『FRAY』のときも感動したのですが、それよりもよかったです)。また、オールディーズではなつかしく、しかもボードゲームふうのものが取り上げられていて、友だちと楽しく遊んでいます。これからもMSXの発展のためにがんばってください。(福岡県・川原邦敬・19歳・FS−A1ST)★こんなに充実しているとは思わなかった。もっと早くから買っときゃよかった。(東京都・熊取貴洋・18歳・FS−A1WX)

アンケートハガキより

●恥ずかしいからやめてくれ/中嶋美智代の歌をまともに聞ける人はどんなことにも耐えられる人だと思う。私は耐えられなかった。あと、恥ずかしいからやめてくれ、コカコーラのCM。そして、ゲーム雑誌の"なのだ"調でゲーム解説するのやめてくれ。読んでると恥ずかしくなるから。(静岡・齋藤大/F1−XDJ)⇨コカコーラのCMについては同感なのだ。それにしても、どうして"なのだ"調が恥ずかしいのだ? おもしろいのになのだ。(バ)

TVでCGの特集番組を見ていたら物の質感を表現したり、動かしたりする方法がいくつもあるのにびっくり。やはりすごいおもしろい分野だ。

規定部門 お題は「人体」

筋肉 ■千葉県・トルママごえもん（16歳）

夏のオリンピックを見ていて思ったのだが競技の内容はさておき、選手の体型とか動きを見ているのがすごく楽しい。バレーボールとバスケットではあきらかに体の形が違うし、レスリングを見ているよりは走り高飛びを見ているほうが爽快（そうかい）だ。キューバの人達のバネ仕掛けのような弾み方はかっこよかったなあ。日本の選手たちもずいぶんバランスが良くなってきているなあと、ちょっと感心した。

あーさて、ごえもんクンはtR達成でトルママという称号を与えよう。作品は力こぶのふくらむ様子をアニメ化したもの。なかなかうまく表現している。腕のまわりの青い線が影のように見えて、立体的に見えるのがポイントです。

↑腕の筋肉がプクッとふくらむ。ふふふ、かかってきなさい

```
1 COLOR5,0,0:SCREEN5:FORC=0TO6:COLOR=(C+
2,C,3,3):NEXT
2 SETPAGE,1:CLS:FORI=0TO6:CIRCLE(65,85),
38,2,3.15,,.3:CIRCLE(80,90),54-I,I+2,.6,
2.5,2:LINE(70,30)-(56,59),2:LINE(43,50)-
(27,85),2:DRAW"C2BM104,85M104,60":DRAW"C
2BM70,30M43,50":GOSUB6:NEXT
3 SETPAGE,2:CLS:FORI=0TO6:CIRCLE(75,90),
30,2,3.15,,.2:CIRCLE(80,75),30-I,I+2,.6,
2.5,1:LINE(30,30)-(55,58),2:LINE(15,50)-
(45,89),2:DRAW"C2BM105,89M105,58":DRAW"C
2BM30,30M15,50":GOSUB6:NEXT
4 SETPAGE,3:CLS:FORI=0TO6:CIRCLE(55,90),
50,2,3.15,,.1:CIRCLE(75,70),35-I,I+2,.6,
2.5,.5:LINE(30,59)-(55,59),2:DRAW"C2BM10
5,89M105,60":DRAW"C2BM30,58M6,90":GOSUB6
:NEXT
5 FORI=3TO1STEP-1:SETPAGEI:FORE=0TO80:NE
XTE,I:FORI=1TO3:SETPAGEI:FORE=0TO80:NEXT
E,I:GOTO5
6 PAINT(40,70),8,2:RETURN
```

今月の1本

秋の花火 ■東京都・福留英明（22歳）

花火を表現した作品はけっこう寄せられているんだけど、今回の福留クン（M）のものが今まででもっとも優秀です。スペースキーを押すと花火を打ち上げ、ただ光が広がるだけでなく、重力で落下しつつ消えていくところまでていねいに作品にしている。えー8月に神宮球場近くのビルの屋上で花火大会を見たんだけど、これは光と音の体験としてほとんど完璧でした。

↑パンと爆発してザザザッとひろがっていく。あー美しい

```
1 SCREEN5:COLOR15,0,0:FORP=0TO3:SETPAGE,
P:CLS:NEXT:VDP(9)=VDP(9)OR2:A=RND(-TIME)
2 FORI=1TO360:SETPAGE0,0:PI=I/180*3.1416
3 VX=COS(PI)*(RND(1)*.8+.2)*15:VY=SIN(PI
)*(RND(1)*.8+.2)*15:CX=128:CY=97:PSET(CX
,CY),1:FORI1=1TO15:CX=CX+VX:CY=CY+VY:LIN
E-(CX,CY),I1:VX=VX*.89:VY=VY*.89:VY=VY+.
15:NEXT:IFRND(1)*5<2THENNEXT:GOTO7
4 MD=IMOD3:G=MD*5+1:FORJ=1TO15:P=((J-1)¥
5)+1:IF(MD=0ANDJ>=6)OR(MD=1ANDJ>=11)THEN
NEXT:NEXT:GOTO 7
5 SETPAGE0,P:CX=CX+VX:CY=CY+VY:IFCY<211T
HENPSET(CX,CY),G
6 VY=VY+.18:VX=VX*.92:G=G+1:IFG>15THENG=
1:NEXT:NEXTELSENEXT:NEXT
7 DEFINTA-Z:SOUND7,156:SOUND8,15:S=40:PB
=&H7680:FORD=1TO4:FORI=STOS+15:GOSUB18
8 _PAUSE(40):NEXT:S=S+15:NEXT:SOUND8,0
9 SOUND6,22:PLAY"","","T45S0M65535C1"
10 FORA=0TO31:VPOKE PB+A,&H77:NEXT
11 COLOR=RESTORE:FORI=1TO15:RESTORE13:RE
ADR:READR:SETPAGE0,0:GOSUB19:FORZ=ITO1ST
EP-1:READR:VPOKEPB+Z*2,R:READR:VPOKEPB+1
+Z*2,R:NEXT:COLOR=RESTORE:NEXT
12 FORK=1TO3:FORI=14TO9STEP-1:AD=PB+I*2:
VPOKEAD,VPEEK(AD-4):VPOKEAD+1,VPEEK(AD-3
):NEXT:VPOKEPB+30,&H77:VPOKEPB+31,8-K*2:
COLOR=RESTORE:NEXT
13 DATA0,0,119,7,119,4,85,2,68,1,51,0,34
,0,17,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
14 FORL=1TO3:B=7:Q=0:FORK=1TO5:GOSUB19
15 IFL=1THENVPOKEPB+(K)*2,B*16+B:VPOKEPB
+(K+5)*2,&H77:VPOKEPB+1+(K+5)*2,0:VPOKEP
B+(K+10)*2,&H77:VPOKEPB+1+(K+10)*2,QELSE
IFL=2THENVPOKEPB+(K+10)*2,B*16+B:VPOKEPB
+(K)*2,&H70+B:VPOKEPB+1+(K)*2,BELSEVPOKE
PB+(K+5)*2,B*16
16 SETPAGEL:COLOR=RESTORE:B=B-1:Q=Q+1:GO
SUB19:NEXTK,L
17 COLOR=RESTORE:FORI=0TO-1STEP-1:I=STRI
G(0):NEXT:GOTO7
18 SOUND0,IMOD256:SOUND1,I¥256:SOUND8,(I
MOD3)+12:RETURN
19 FORA=0TO31:VPOKEPB+A,0:NEXT:RETURN
```

反射 ■京都府・TODO（18歳）

学校の健康診断に必ずあったのが、脚気（かっけ）をしらべるためのこの検査。お医者さんの使うへんてこなハンマー状の代物（しろもの）が謎でした。TODOクン（M）、足のデザインが変だぞ。ひざが妙に出っ張っている。まあ、おもしろいから許すことにしよう。えー、脚気はビタミンB1の不足で末梢（まっしょう）神経がやられ、脚がまひして歩行困難になる病気です。

↑ひざもおかしいけど、ハンマー状の代物もかなりへんてこだ

```
10 SCREEN5:SETPAGE0,1:CLS:COLOR15,1,1:P=
3.1415926535898#:COLOR=(2,6,5,5):FORJ=1T
O6:READA,B:X(1,J)=5*A:Y(1,J)=5*B:NEXT:FO
RI=1TO3:T=I*(P/8):FORJ=1TO6:X(I+1,J)=COS
(T)*X(1,J)-SIN(T)*Y(1,J):Y(I+1,J)=SIN(T)
*X(1,J)+COS(T)*Y(1,J):NEXTJ,I
20 FORI=1TO4:CIRCLE(60*I,20),7,2:PAINT(6
0*I,20),2:LINE(60*I,13)-(60*I+10,27),2,B
F:FORJ=1TO5:LINE(X(I,J)+60*I,Y(I,J)+20)-
(X(I,J+1)+60*I,Y(I,J+1)+20),2:NEXTJ:PAIN
T(X(I,5)+60*I,Y(I,5)+21),2:NEXTI
30 FORK=1TO6:READC,D,E,F,G:LINE(C,D)-(E,
F),G,BF:NEXT:COPY(14,123)-(34,175),1TO(1
29,123),0:COPY(15,10)-(68,60),1TO(75,120
),0:COPY(2,60)-(17,75),1TO(95,114),0
40 IFNOTSTRIG(0)THEN40
50 FORL=2TO4:M=LMOD2:COPY(2+M*16,60)-(17
+M*16,75),1TO(95,114),0:FORH=1TO35:NEXTH
,L:FORI=1TO4:FORH=1TO10:NEXT:COPY(60*I-4
5,10)-(60*I+8,60),1TO(75,120),0:NEXT:FOR
I=4TO1STEP-1:FORH=1TO15:NEXT:COPY(60*I-4
5,10)-(60*I+8,60),1TO(75,120),0:NEXT
60 GOTO40:DATA 1,0,1,8,-3,8,-3,7,-1,6,-1
,0,14,123,34,137,2,14,138,34,175,8,2,60,
3,65,14,4,62,9,63,14,30,68,31,73,14,28,7
4,33,75,14
```

自由部門 動くものばかり

観客 ■大分県・☞㊖F.I.S（13歳）

何が凄いといって、観客の顔が少しずつ違うのが、いやーすばらしい。始まるまでちょっと時間かかるが、これで2度目のtRを達成した今月の☞㊖F.I.Sでした。

←この号が発売になった頃には日本シリーズの決着も着いているだろうが、いやー阪神のファンがものすごい

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5:DEFINTA-Y:R=RND(-T
IME):COLOR=(2,7,5,4):COLOR=(3,0,2,0):COL
OR=(11,3,2,1):SETPAGE,2:CLS
2 FORI=8TO104STEP8:CIRCLE(I+4,4),4,2:PAI
NT(I+4,4),2:FORZ=1TO(RND(1)*6+4)/10STEP-
.05:CIRCLE(I+4,4),4,1,0,3.14,Z:NEXT:FORJ
=0TO1:PSET(I+RND(1)*2+2+J*3,RND(1)*2+4),
1:NEXT:LINE(I+RND(1)*2+4,RND(1)*2+6)-(I+
RND(1)*2+4,RND(1)*2+6),8,BF:NEXT
3 SETPAGE,0:PAINT(0,0),4:LINE(0,32)-(255
,160),3,BF:PAINT(0,211),11,3:COPY(0,0)-(
255,212),0TO(0,0),1:PAINT(0,0),4
4 FORP=0TO1:SETPAGE3,P:GOSUB6:NEXT:SOUND
7,55:SOUND6,31:SOUND13,13:SOUND12,19:SOU
ND8,16
5 SETPAGE0:FORI=0TO99:NEXT:SETPAGE1:FORI
=0TO99:NEXT:GOTO5
6 FORJ=64TO128STEP9:FORI=0TO255STEP9:LIN
E(I+K,J+5)-STEP(7,9),(I/9+J)MOD15+1,BF:C
OPY(8+INT(RND(1)*8)*8,0)-STEP(7,8),2TO(I
+K,J-RND(1)*2-((I/3+J)MOD2)),P,TPSET:NEX
T:K=K+4ANDK<4:NEXT:LINE(0,132)-(255,168)
,12,BF:RETURN
```

 AVフォーラム事務局

よく見れば今月は3人もtR達成者がいたのか。F.I.Sクンはこれで2度目のtR達成。そして彼は今月号でデビュー1周年となる。デビュー作は『CLS』。うーん、印象に残っている作品だなあ。あれはわずか54文字のプログラムで、「大人のセンス」と塾長に賞賛されていた。あれからはや1年。当時は驚異の12歳だった彼も13歳となり、いまだに作品のセンスも投稿数もおとろえていない。これからも、ますます期待している。（ち）

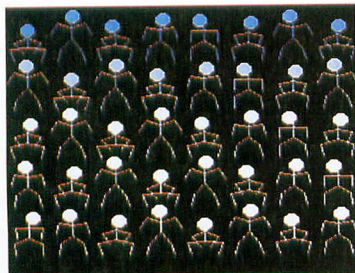
『歩く線』+『DANCE』

■神奈川県・SAXHEXAOTAX²(18歳)

こちらも超常連、称号がさらにふえたSAXHEXAOTAX²、今回は2本採用しました。『歩く線』も『DANCE』も動きのイキがよい。『DANCE』は先月の規定部門のための作品らしく、締め切り過ぎに送られてきた。いやー、こーゆーのが欲しかったのだ。もう少しプログラムが長くてもよかったなら、ZOOとかの踊りも作品にできそうだ。

↑くるくる回りながら歩いていく線。妙に可愛いげがある

■歩く線

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:DEFINTA-Z:FORI=0T
015:LINE(30,50)-(22+I,30),15:LINE-STEP(-
SIN((I+2)*.349)*22,COS((I+2)*.349)*22),1
5:COPY(0,0)-(60,50),0TO(60*(IMOD4),50*(I
¥4)),1:CLS:NEXT:CLS:FORI=28TO230STEP16:L
INE(I,101)-(I+3,120),5,BF:NEXT
20 FORI=16TO190STEP16:FORJ=0TO15:GOSUB30
:NEXTJ,I:FORI=176TO16STEP-16:FORJ=15TO0S
TEP-1:GOSUB30:NEXTJ,I:GOTO20
30 COPY(60*(JMOD4),50*(J¥4))-STEP(60,50)
,1TO(I,50),0:RETURN
```

←いやった—、ぐるぐる腰を使っておどるおどる、迫力のある群舞なのだ

■DANCE

```
10 COLOR,0,0:SCREEN5:DEFSNGA-Z:SETPAGE,1
:CLS:S=15:DIMX(S),Y(S):P=3.14159/(S+1)*2
:FORI=0TOS:X(I)=SIN(I*P):Y(I)=COS(I*P):N
EXT:FORJ=0TO4:FORI=0TOS:COLORJ+1:COLOR=(
J+1,J+3,J+3,7)
20 SETPAGE(I*7+J)¥8MOD2,(I*7+J)¥8MOD2:Z=
(I*224+J*32)MOD256:A=J*40:LINE(6+Z,42+A)
-(6-Y(I)*3+Z,33+A):LINE-(16+Z,28+Y(I)*4+
A):LINE-(26+Y(I)*3+Z,33+A):LINE-(26+Z,42
+A):LINE(16+Z,28+Y(I)*4+A)-STEP(0,-16):C
IRCLESTEP(X(I)*3,Y(I)*2),5:PAINTSTEP(1,-
4)
30 LINE(Y(I)*6+7+Z,Y(I)*8+28+A)-(6+Z,Y(I
)*8+20+A):LINE-(16+Z,Y(I)*4+20+A):LINE-(
26+Z,Y(I)*8+20+A):LINE-(26-Y(I)*6+Z,Y(I)
*8+28+A):NEXTI,J:SETPAGE1
40 Q=(Q+224)MOD512:SETSCROLLQ,0,0,1:FORK
=0TO15:NEXT:GOTO40
```

A・T・ブッチャー

■福島県・小笠原和裕(16歳)

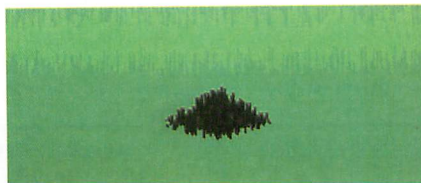
かんたんといえば超かんたん、誰にでも作れそうなのが小笠原クン(M)のこの作品。でも、無表情が怖いこの顔とひたいの傷、一筋に流れ落ちる血に敬意を表して採用。客商売はたいがいそうだけど、いざ自分がプロレスラーとして巡業することを考えると、ものすごい仕事だ。

←何もいうまい。よく似ています。ナイス

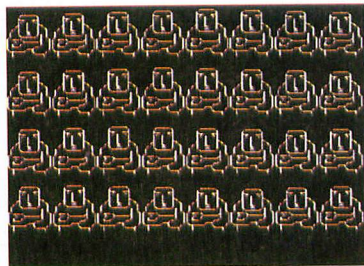
```
10 COLOR1,15,15:SCREEN5:COLOR=(7,4,3,2):
COLOR=(8,3,2,2):CIRCLE(125,100),56,7,,,1
.3:PAINT(125,100),7:LINE(83,105)-(82,155
),7:LINE(167,105)-(168,155),7:CIRCLE(125
,155),43,7,3,,.3:PAINT(125,157),7
20 CIRCLE(125,134),30,8,3.14,,.4:CIRCLE(
105,80),10,1,.2,3.2,.3:FORI=105TO142STEP
37:CIRCLE(I,90),9,15,,,.4:PAINT(I,90),15
:CIRCLE(I,90),3,1:PAINT(I,90),1:NEXT:CIR
CLE(125,125),15,9,,,.3:PAINT(125,125),9:
CIRCLE(125,127),14,6,,3.14,.2
30 FORI=120TO130STEP10:CIRCLE(I,109),1,1
:PAINT(I,109),1:NEXT:FORI=1TO5:READA,B,C
,D:LINE(A,B)-(C,D),8:NEXT:FORI=0TO400:NE
XT:FORI=63TO77:PSET(116,I),6:FORN=0TO40:
NEXT:NEXT
40 GOTO40
50 DATA 114,46,116,63,121,44,120,54,125,
44,125,57,129,44,128,57,136,46,135,54
```

『ハングライダー』+『うなずき軍団』

■宮城県・山本哲也(19歳)

山本クンも常連化しつつある。例えば、AOTAX²の『DANCE』とこの『うなずき軍団』を比べてみれば、おなじテクニックでいかにも作者の個性がハッキリとあらわれるかがわかっておもしろい。『ハングライダー』もスピード感があって好評です。最初の予定では、海の上に出るはずだったんだけど、ハガキのスペースがせまいため割愛したそうだ。ちょっと残念な気もするなあ。

■ハングライダー

```
1 COLOR,1,1:SCREEN5:DEFINTA-Z:LINE(0,0)-
(255,32),2,BF:FORI=1TO6:FORJ=0TO255:LINE
(J,I*32+32)-STEP(0,-32-RND(1)*20),I+2:NE
XTJ,I
2 SETPAGE,1:FORI=0TO3:COPY(96,128)-STEP(
63,63),0TO(I*64,0),1:FORJ=0TO63:LINE(I*6
4+J,I*2+ABS(J-32)/1.5+RND(1)*8)-STEP(0,3
2-ABS(J-32)),1:NEXTJ,I
3 SETPAGE0,0:P=0:M=20:SOUND7,55:SOUND6,3
0:SOUND8,9
4 FORI=2TO8:COLOR=(I,2,5,2):COPY(P*64,0)
-STEP(63,63),1TO(96,128),0:P=(P+1)MOD4:M
=M+RND(1)*3-1:M=M-(M<0)+(M>31):SOUND6,M:
COLOR=(I,2,4,2):NEXT
5 GOTO4
```

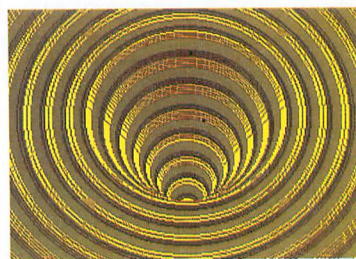
←モアイ的な味わいのある「うなずき軍団」。実際いたらすごくこわい

■うなずき軍団

```
1 DEFINT A-Z:COLOR15,0,1:SCREEN5:DRAW"c1
5s8bm8,12"
2 DRAW"G3D2GD4FRD2U2R4ER2DFR3DUE2U4HU3H2
L8BD6L2FGDR2E2HFR5EU2D4GLG"
3 DRAW"BM14,84UHL5GDR2GBHD6FR5EU6L2FBL3D
4RGR":PAINT(1,82),1,15
4 FORI=0TO7:COPY(0,0)-(31,47)TO(I*32,0):
NEXT:FORI=0TO7:COPY(0,80)-(14,100)TO(8+I
*32,ABS(4-I)),,TPSET:NEXT
5 FORI=1TO3:COPY(I*32,0)-(255,47)TO(0,48
*I):COPY(0,0)-(I*32,47)TO(256-I*32,48*I)
:NEXT
6 FORI=0TO255STEP32:SETSCROLLI,0:FORJ=0T
O26:NEXTJ,I:GOTO6
```

蟻地獄

■京都府・ターンT.Y.S Notos(16歳)

T.Y.S NotosクンもtRを達成したので、ここにターンという称号を授与する。作品のほうは、独特の抽象的味わいのあるもの。住所、多磨ですよね。多磨霊園に行ったことがあるけど、中央の塔とか、いろいろ興味深いお墓があったなあ。

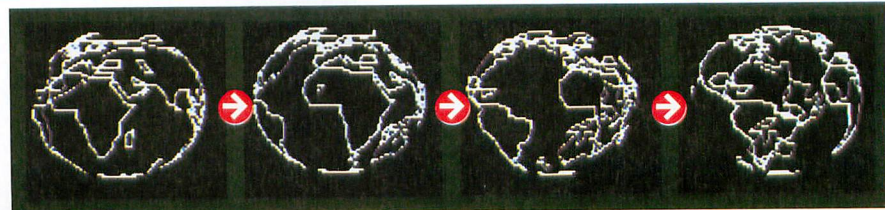
←あー、吸いこまれていく蟻地獄。よく見ると2匹のアリが懸命に生き延びようとがんばっている

```
1 SCREEN5:COLOR,15,15:CLS:FORJ=1TO190:K=
K+J/100:H=12-(JMOD11+1):Y=Y-(J<120):CIRC
LE(128,211-Y),K,H:IFJ=120THENGOSUB9:NEXT
ELSENEXTJ:B=5:C=9:COLOR=(15,3,3,0):COLOR
=(13,0,0,0):SPRITE$(0)="000":FORI=0TO1:X
(I)=RND(1)*255:Y(I)=0
2 NEXT:SOUND6,10:SOUND7,7:SOUND8,10:A=1
3 COLOR=(AMOD11+1,5,5,0):COLOR=(BMOD11+1
,3,3,0):COLOR=(CMOD11+1,2,2,0):FORI=0TO1
:ONRND(1)*4+1GOTO4,5,6,7
4 X(I)=X(I)+5:Y(I)=Y(I)+1:GOTO8
5 X(I)=X(I)-3:Y(I)=Y(I)-5:GOTO8
6 Y(I)=Y(I)+7:GOTO8
7 X(I)=X(I)-2:Y(I)=Y(I)-3
8 X(I)=X(I)+(X(I)>128)-(X(I)<128):Y(I)=Y
(I)+(Y(I)>100)-(Y(I)<100)+(Y(I)>130):PUT
SPRITEI,(X(I),Y(I)),13,0:NEXT:A=A+1:B=B+
1:C=C+1:GOTO3
9 CIRCLE(128,92),74,14:PAINT(10,10),15,1
4:PAINT(10,10),14:COLOR=(14,3,3,0):A=RND
(-TIME):RETURN
```

ちきゅう

■三重県・Toxsoft(18歳)

Toxsoftクン(MSXt)のこの作品、地球が回るものは前にもあったんだけどあまりに今回のものの出来がよいので採用。リストは長いのでカットして、付録ディスクを走らせてみてください。MSX2、2+だと約20分ぐらいして動きます。びっくりすることうけあい。AVフォーラムもここまできたかあ。

↓この連続写真で見ても、実に見事にできているでしょ？

お★題

この頃塾長は近所で買物をすませるようになって、めったに繁華街に出ていかないのだが、銀座や渋谷にでかけるときの楽しみは文具店(ハンズとかではステーショナリーという)をのぞいてノートとかペンの類を見ることにある。本屋はまだのぞくが、CDとかはめったにチェックしないなあ。そういえば、ちっちゃいときから文具店はワクワクする空間だった。最新型のシャープペンシルとかがほしくて、ついつい何本もたまったりしちゃったものだ。それでですね、3月号のお題は「文房具」とする。学生諸君にはあまりに身近なこの話題、そのあたりを見回してネタを探し、力作をたくさん送ってちょーだい。締め切りは12月8日必着。よろしくね。

【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、'MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者にはMファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

最近、寒くなってきたのでコタツを出したぞよ。コタツの上にはMSXが置いてあるが、コタツに入りながらCGを描くと、外に出ている手が冷えきってしまうでおじゃる。ブルブル。

付録ディスク

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

POINTシステム

投稿された作品をビッツーCGチームの5人が、1人1～5点の5段階で評価し、それぞれの得点を合計して評価します。5つの項目は、イラスト部門が構図・色彩・魅力・背景・表現力、紙芝居部門が構図・色彩・魅力・演出・技術、ぬりえ部門は色彩・背景・表現力の3つとなっています。

部門別　賞金・賞品				
総合POINTS	イラスト部門	紙芝居部門	ぬりえ部門	
100～125	現金1万円	現金2万円	60～75	現金5千円
80～99	現金3千円	現金5千円	50～59	掲載誌
60～79	ディスク5枚＋テレカ	ディスク5枚＋テレカ	40～49	テレカ

グラフサウルスCG講座

CG原画を描くうえで大きくわかれるのが、マウスで直接描くか、スキャナ取り込みで描くかの2つでおじゃる。そのうちパソコン業界で一番使われているのがスキャナ取り込み描きなのだ。

そして、わがCGコンテストでも、イラスト部門の投稿でスキャナを使って描く人が多くなってきたでおじゃる。スキャナを使うということは、原画を紙に描きおこさないといけない。マロはマウスで直接ガリガリ描くので、紙に描くのはどうもニガテでおじゃるがの……。

で、今回はワンポイント番外編として、スキャナを使って描く場合とマウスでガリガリ描く場合を比較してみようと思う。

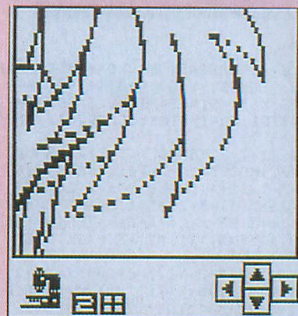
キミはスキャナを使うか？　マウスで描くか？

MSX用のスキャナは、パナソニックのFWRSU1Wだマロ。これに別売のインターフェース(FS－IFA1)を買って使うでおじゃる。取り込み範囲は約10cm×10cmぐらい。で、実際使ってみると、なぜか画面右はじが切れてしまうのだ。この切れた部分は、あとで自分で描き足してやらなければいけないのだが、絵の形はちゃんと取り込めるマロ。

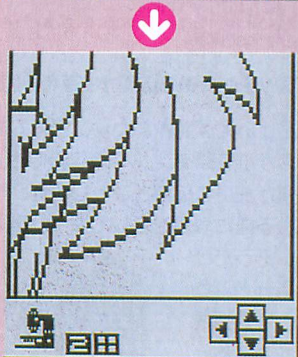
↑FWRSU1W(24800円)とFS－IFA1(9800円)を買わないと使えないぞ。スキャナ本体はハンディタイプだ

↑スキャナで取り込んでみた。右はじが切れてしまうので、あとから描き足さねばならない

線の修正はしなくちゃならない！

さて、取り込んでみた絵はそのまま色をぬれると思いがちだが、そうはいかないぞよ。拡大してみると、ところどころ線の切れている部分が多いのでおじゃる。ここでマウス描きのときと同じく、線の修正をしないといけなくなる。結局マウスで描こうがスキャナを使おうが、修正はさけて通れない道でおじゃるので、スキャナ取り込みは、絵の形を取り込めるにすぎないと覚えておこう。最後に、マウス描きとスキャナ取り込みの修正のちがいは、マウスはけずって修正していくが、スキャナは線を描き足していく修正が多い点だマロ。マロはやっぱりマウス直接描きのほうが描きやすいと思うでおじゃるが、みんなはどう思う？

←よく見ると線が切れているので、切れた部分をきちっと一本の線にしないといけないぞ

←線を足すときは全体のバランスを考えて直す。これはマウス描きのときといっしょ

登場人物紹介

梅麿　本コーナーの中心人物。得意な分野は当然女の子

ファンキーK　髪の毛が立っているけど本当はやさしい

のぐりろ　ふだんは知能を失っているがときどき正気に戻る

アニイ／ビッツーでは数すくない、まともな人物(うそ)

Dr. S　なぜかことわざが好きという不思議な人物

イラスト部門

残念ながら今月も紙芝居部門はないのでおじゃる。投稿もすくなくなって、ちょっと停滞ぎみ。うーむ……。とりあえず紙芝居部門に関しては、来月号からなにか対策を考えてみようと思う。ちらっと案があるのでくわしく(でもないが)は96ページの「明日のCGコンテストを考える」を見てたもれ。

それでは、気をとりなおして今月のイラスト部門の発表にいきたいと思うぞよ。今月は100点をこえた人が3人出たでおじゃる。みんなたいした実力で、感心してしまったぞよ。マロもがんばらねば！ ほかの人たちも、自分の絵がらを大切にしてあってなかなかのレベルアップぶりだぞよ。めざせ100点以上！

114 POINTS

さぁ、とんちで切り抜けろ!

富山県・HOBBES(28歳) G S8

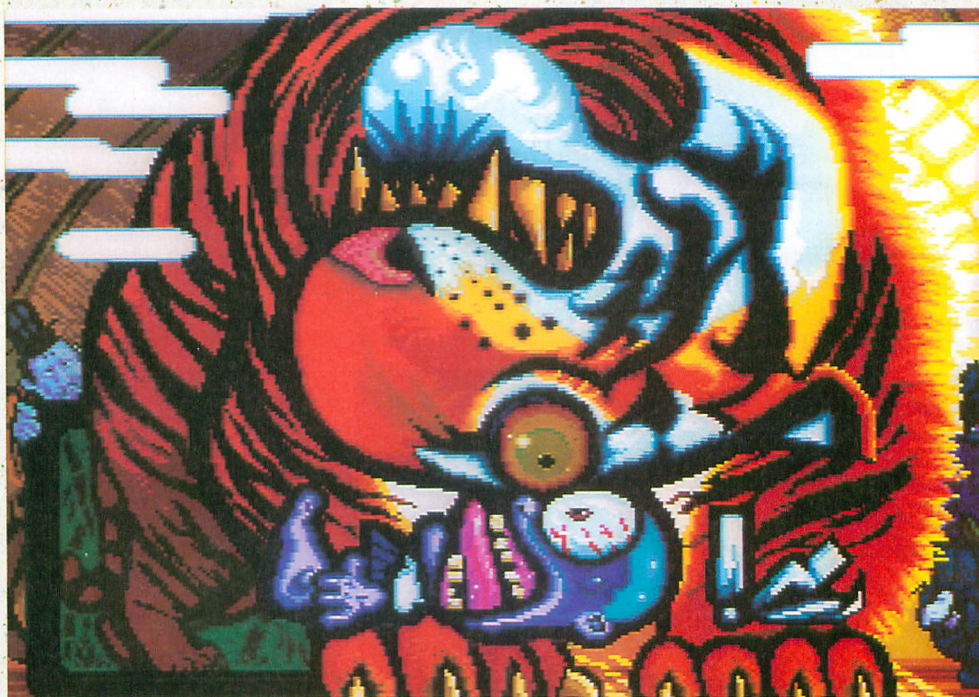
画面いっぱいに描いたトラが大迫力！ そしてこの一休さんの表情！ どれをとってもすばらしい作品だぞよ。この人ったらおもしろいし、うまいし、ほとんどいうことなしでおじゃる。色の明暗をしっかりとらえ、256色をうまくつかっているぞよ。グー！㊕

作者のコメント

これはRGBモニターを買って初めて描いたCGだ。今まで使っていたふつうのテレビに比べるとドットのエッジがスッキリでるので、グラデーションにもリキが入る。友人が「こういう気味悪い絵はキサマにしか描けぬ」などとうれしいことをいってくれた。アートは個人の魂の形。思うままに描ければそれでいいのだ。富山県・HOBBES

公園のアヒル

神奈川県・築地琢郎(17歳)

G S7

108 POINTS

となりで見ていたのぐりろが、「すげーリアル」とさわいでおるぞ。水面の表現がピカイチでおじゃる。付録ディスクで確認してたもれ。㊕

作者のコメント

以前の作品はSCREEN8でしたが、今回はドットのこまかいSCREEN7を選びました。このCGは、ぼくが公園で撮った写真を元に表現したものです。写実的にするためりんかく線は使わず、とくに水面は注意して描きました。最も白に近い空色がなかったぶんと、そのほかの足りない色はタイルでおぎないました。神奈川県・築地琢郎

記号の解説

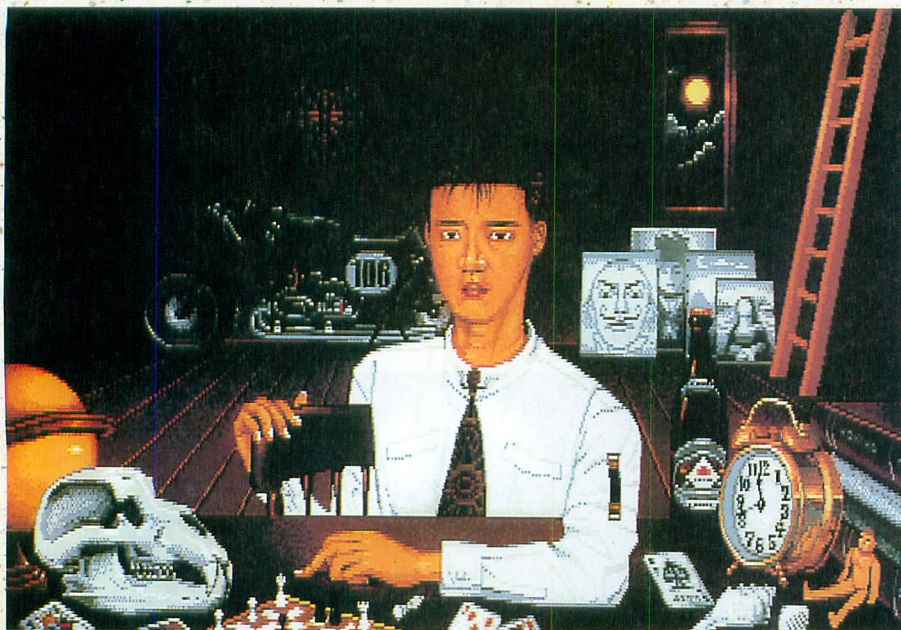
Ⓖグラフサウルス Ⓟパナソニックシステムディスク ⒻＦＩツールディスク ⒹDD倶楽部 ㊔自作ツール ㊎その他のツール

S5 SCREEN5 S6 SCREEN6 S7 SCREEN7 S8 SCREEN8 S12 SCREEN12 IN インタレースモード

じがぞう
茨城県・志村圭介（18歳）

G S7

103 POINTS

構図17・色彩21・魅力19・背景23・表現力23

うーむ、こんな部屋に住んでみたいと思ってしまった。とにかく小物の描き方に目がいってしまう作品だぞよ。月あかりがなんともいい。㊕

作者のコメント
自画像というより、自分の内面世界を表わす絵にしたいと思ったので、人物より小道具のほうに気を使いました。はじめはSCREEN8で描いていたのですが、より細かい表現をしたいと思い、途中からSCREEN7で描きなおしました。SCREEN7のすくない色数をカバーするため、ほとんどの色を茶系統にしました。茨城県・志村圭介

おろかなにんげんめ
東京都・MO―（18歳）

P S8

89 POINTS

色見がきれいで気持ちいい。一瞬でパッと目に入ってくる感じもいいぞ。魚の影の表現がなかなかおもしろい描き方をしていて気に入った。Ⓚ（構図16・色彩20・魅力19・背景15・表現力19）

つりをする人
東京都・MO―（18歳）

P S8

87 POINTS

タイルで描いた山がおもしろいが、空の色が暗いぜ！Ⓚ（構図15・色彩19・魅力21・背景16・表現力16）

何者だっ！
岐阜県・日本製（25歳）

G S7

84 POINTS

動く人物に合わせてカメラで撮るように、背景が流れている表現がいいじょーん。これ、けっこームズいんだよね。㋧（構図19・色彩16・魅力16・背景15・表現力18）

Memories
岡山県・華火使（?歳）

G S7

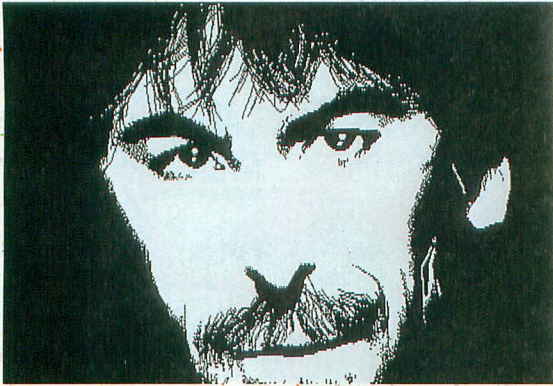
86 POINTS

セピアっぽい色調で、タイトルとあっていいですね。Ⓢ（構図18・色彩19・魅力15・背景15・表現力19）

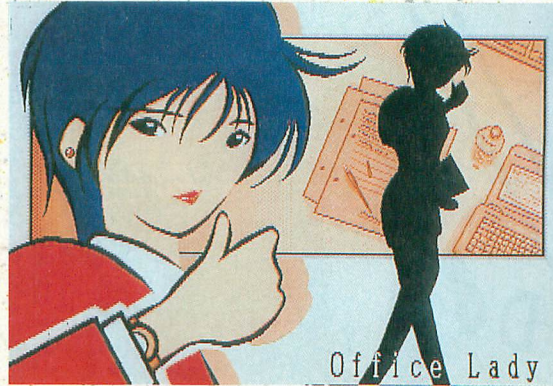
おしかった人たち

〈長野県〉『無題』とちもち／背景にもっと主体の女の子を引き立てるように描いてみよう！

〈群馬県〉『夏の思い出』イリ氏／雲が白1色ってのは……。もっと色をうまく配分してみよう！

ジョージ・ハリソン
埼玉県・秋山英司(17歳)　G S7

83 POINTS

2色だけでよく描けているなぁ。苦労が光ってるよね。㋐(構図15・色彩17・魅力19・背景15・表現力17)

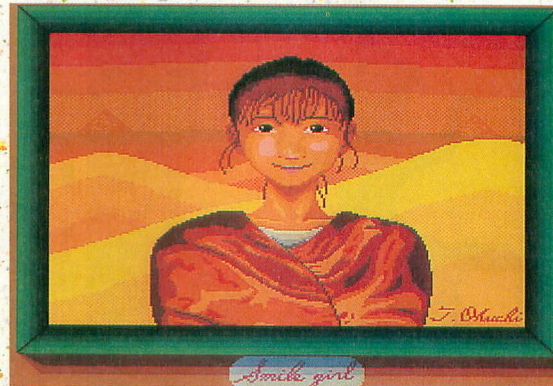
Office Lady
大阪府・ちづかの弟(14歳)　G S7

81 POINTS

キャラクタの線のタッチがいいですね。個性的ぃ。㋐(構図17・色彩15・魅力14・背景17・表現力18)

海?陸?
長崎県・苦魔段基地(14歳)　G S8

80 POINTS

う〜ん、少々まとまりにかけるけど雰囲気が楽しいな。㋘(構図14・色彩19・魅力19・背景14・表現力14)

Painting〜異国の少女〜
岡山県・大内孝之(15歳)　P S8

78 POINTS

服の質感がシルクのようで、とてもいい感じだじょー。㋨(構図14・色彩18・魅力15・背景13・表現力18)

TEARS"天の涙"
宮崎県・洋樹秀司(?歳)　G S7

77 POINTS

この女の子はなぜハダカなのだろうか?㋘(構図17・色彩15・魅力15・背景14・表現力16)

ど・どうか願いを…
福島県・稲川千鶴(19歳)　G S12

77 POINTS

キャラクタにあいきょうがあっていいー。㋨(構図14・色彩15・魅力18・背景14・表現力16)

星の創造者
宮崎県・米良宏幸(17歳)　他 CG 7 S7

74 POINTS

周りに浮かぶシャボンがいいですね。Ⓢ(構図15・色彩15・魅力15・背景13・表現力16)

意識下
東京都・意識下広告てけてけ(14歳)　G S12

73 POINTS

遠近感がいま一歩。もうすこし整理しよう。㋘(構図15・色彩15・魅力12・背景14・表現力17)

おしかった人たち

〈山梨県〉『劉備〜冬〜』笑い箱／キミはビックリマンチョコが好きだろう?　もっと描きこみを!

〈福井県〉『別荘にて』毛利信之／顔と首のつきかたがずれている。デッサンを勉強しよう。

最後まで描けよとウィザード談
東京都・宇宝秀行(17歳)　G S7

72 POINTS

Gペンがリアルでおじゃる。ぬり方もうまいぞよ。㊕(構図13・色彩14・魅力16・背景14・表現力15)

VOGUEING OF FANTASY
埼玉県・KIYOTAKA. Y(18歳)　G S7

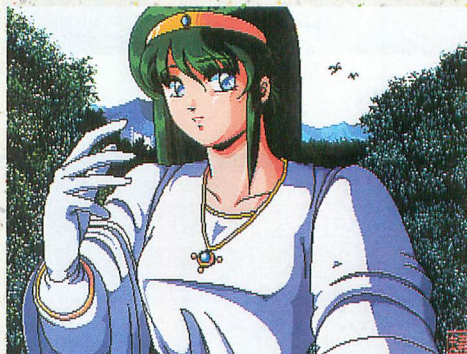
71 POINTS

うっ、こわいでし。ここはインドか中国か……。㋨(構図15・色彩13・魅力13・背景15・表現力15)

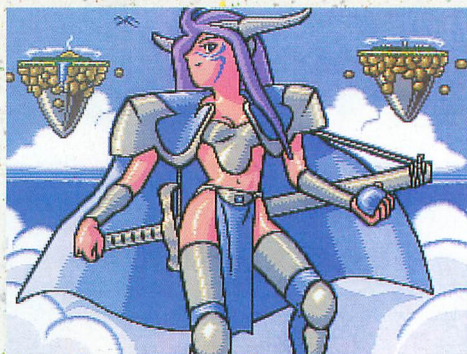
FILES
熊本県・SHOWN(18歳)　F S8

70 POINTS

構図はいいので、タイルをひかえてみよう。㋐(構図18・色彩13・魅力14・背景10・表現力15)

異世界の少女
長野県・自由な蟻(20歳)　G S7

70 POINTS

女の子の顔はいいけど、腕が太いです。Ⓢ(構図14・色彩14・魅力14・背景13・表現力15)

女剣士
北海道・島津貴広(18歳)　P S8

68 POINTS

太い線はタッチとしてとらえればグッド!Ⓚ(構図15・色彩10・魅力15・背景13・表現力15)

ファンキーKのここを直せば採用だぜ!!

今月の添削CGは、ひと目見て手前の人物の首が長すぎるのに気がつくぞ! CGを描くときは、ときどき遠くから見て全体のバランスを整えよう。モニターに近づきすぎて描くと、絵の全体バランスを失ってしまうぞ! あと、後ろの子供たちと背景の色が似たりよったりで人物が浮き出ていないところも注意だ。もっと色のバランスを考えよう。

ウンディーネ
長野県・Freedom(17歳)

↑人物の色をかえたりしてみて、背景から人物を浮き出させよう

↑顔を落として首の長さを調節してみよう。首もすこし細くする

明日のCGコンテストを考える
～紙芝居部門～

紙芝居部門に投稿があまり来ていないとブツブツいっているのにもかかわらず、突然だが紙芝居部門の独立を宣言する。いままで読者からの質問の多くは、どうやればアニメーションできるのか、紙芝居のためのツールはあるのか、に集中していた。現在の紙芝居のページではそれを説明するのには、ちょときつい ものがある。CGをイラストの別の形ととらえるだけではなく、新たなCGの道を開くと思っていらしゃるみなさん。力作をお待ちしている。そして、投稿時にプログラム・リストの添付や解説も同時にお願いする。では、暖かく応援してくれ!

↑いままでの紙芝居部門の優秀作品より。プログラムの解説とか聞きたいと思わない?

おしかった人たち

〈大阪府〉「SKY」斉藤明子／女の子の横顔と背景をとけこませる表現が足りないぜ!

〈長野県〉「りんごの木」プリメでプリンセスになれんよー／地面の線はないほうがよかった。

ぬりえ部門

ぬりえ部門のお題CGは、SCREEN7で描かれているけれど、読者のなかにはSCREEN8で描いている人もいるでおじゃる。今月の優秀作はなんとSCREEN8で描いているでおじゃるぞ。SCREEN8は色が多いでおじゃるが、その分ドットがあらくなってしまうので、表現がむずかしいのだ。

ぬりえ部門の評価には3つの項目があります。それぞれ色彩・背景・表現力です。この3つの項目を、イラスト・紙芝居部門と同じく5人が1〜5点の5段階で評価をします。したがって、最高得点は5人×5点×3項目で合計75点となります。

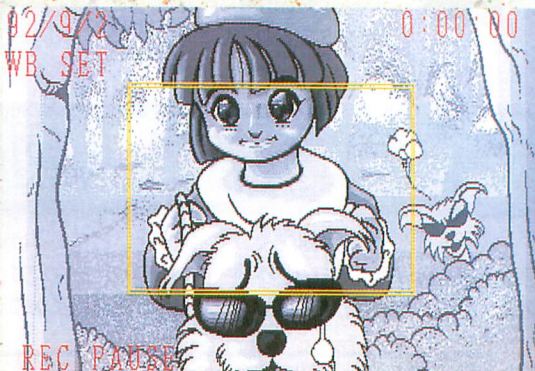
おおかみと赤帽子ちゃん

神奈川県・家野たぬき(22歳)　G S8

57 POINTS

木のぬり方がおもしろいでおじゃる。しかし、すこし画面が暗い感じがするぞよ。㊕(色彩21・背景16・表現力20)

ぬりえ

茨城県・坪井敏明(?歳)　G S7

52 POINTS

背景がけっこう描きこんでいてよい。カメラのファインダーをのぞいたような感じがグッドに描けているぜ!Ⓚ(色彩18・背景18・表現力16)

森の中で…

宮崎県・洋樹秀司(?歳)　G S7

49 POINTS

うー、背景がちょっと暗いー。全体を考えて色をつけていこう。㊨(色彩19・背景15・表現力15)

ぼうけんしゃ

東京都・レイピア(16歳)　G S7

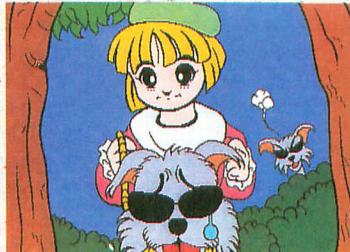
37 POINTS

色ぐあいは全体的にバランスがとれていていいと思います。㋐(色彩11・背景11・表現力15)

むだい

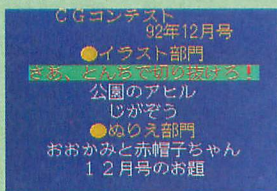
滋賀県・神田大明神(15歳)　他 CG-7 S7

32 POINTS

ぬりえ部門とはいえただベタぬりというのはよくないですよ。Ⓢ(色彩11・背景11・表現力10)

付録ディスクのCGコンテストを見よう

付録ディスクのCGコンテストのコーナーは、圧縮ファイルのため、このままでは使用できません。使用するには解凍する必要があります。解凍作業は、109ページの解凍作業についての説明や手順をよく読んだうえで行ってください。そのさい、2DDフォーマット済みの新しいフロッピーが1枚必要になるので用意しておいてください。この2DDフォーマットの方法も109ページにくわしい説明が書いてあります。ファイルのコピーが終わって解凍作業に入ると解凍にけっこう時間がかかります。

109ページ

その間、おやつと牛乳でも飲みながら待ちましょう。解凍作業が終わると下の画面が表示されますので、あとは画面に示される操作方法をよく読んでお楽しみください。

今月はイラスト部門3作品、ぬりえ部門1作品、そしてお題CGだニョロ

ぬりえ部門の投稿よろしく!

今回、付録ディスクのシステム(CGファイラ)を新しくしたため、ぬりえ部門用お題CGの拡張子の変更ができません(ごめんなさい)。『F1ツールディスク』でぬりえデータを読むには拡張子を変える必要があります。やり方は、BASIC上で「NAME"ODAI12.SR7"AS"ODAI12.SC7"」と打ちこんで拡張子を変えてから、ツール上で読みこんでください。しめ切りは12月8日必着。

ここから「ODAI12」をロードしましょう

今月はぼくちん、のぐりろが描いたじょーん。へへへ、これはむずかしいじょーん

CGコンテストへの投稿大募集!　応募要項の詳細は81ページ

➔P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

92年も大詰めをむかえたこの時期にパソ天では日本最大規模のネットPC－VANをはじめ、初顔、新企画がめじろ押しなのだ。

ダイジェスト・ボイス Digest Voice

先月ちょっと予告したようにPC－VANに入ってみた。感想はというと「広い！」の一言。いったいどこに行けばいいのかまるでわからなくて、ログインしたとたん迷子状態になってしまう。そんなわけで担当のおぼえている呪文はメインメニューからMSXのコーナーへ飛ぶことのできる「JMSX」1つだけ。こんなことで大丈夫なのでしょうか？

PC-VAN·MSX-SIG

☆MSX－SIGには右のメニューマップのように7つのコーナーが用意されている。「電子メール」は、その名のとおり電子郵便。「フォーラム」はいわゆるボード。「ライブラリィ」は過去の話題やニュースを保存している。「OLT」はチャットのこと。「PDS」ではフリーウェアのコーナーができる。そして「ＳＩＧについて」では、以下のような文書があるのだ。

＃10このSIGのちょっとしたハンドブック

これを読んでいるのは、SIG初参加の方がほとんどだと思います。ここでは、参加についてのちょっとした説明をしますので、軽くよんで下さい。

ここはMSXのSIGですんで、基本的な話題はMSXについてです。（そりゃそうだ？）MSX／2／2+／TRのSIGですね。もちろん、SIGですから来るもの拒まず、MSX以外のユーザーでも、MSXやMSXのゲーム、PDSに興味がある人ならどんどん参加してください。

今までROMに浸っていて…なんて気兼ねも無用です。是非RAMになって下さいませ。

でも、ボード毎の利用の注意は守って下さいナ。

さてさて、MSXは今日ではそれほどメジャーとはお世辞にも言えません。新機種もそれほどパッとするもではないし、参入メーカーも減る一方です。そんなMSXと付き合う我等です。その愛情では誰にも負けません！　あなたのMSXをパッ！と明るくするも、暗くするも貴方次第。ついで言うなら、MSXを楽しいものにするかどうかも、このＳＩＧでの皆の行動次第です。（後略）

１９９０／１２／２３　椎実

＃12MSXでパソコン通信するには　前書

MSXでゲーム以外の何かをしようとするとその情報の少なさに啞然とすることがあります。
98あたりなら各ソフトの解説書が出ているのに、MSXの場合勉強しているショップで解ればオンの字、などということもあります。（地方なんか特につらいですね）
というわけでこれから3つにわけて「MSXでパソコン通信をする際に知っておきたいこと」を述べてみます。とりあえずこれを読んで、あとは取り扱い説明書を読めばネットへのアクセスは可能になります。
もし、それ以上にわからないことがあればSIGへ質問として書き込んでください。
項目は次の3つに分かれます。

SIGについて

```
#11 90／12／06：メニューマップ
  1  SIGについて－  1．このSIGの説明
                      SIGの内容・各コーナーの説明。
                    2．SIGからのお知らせ
                      横断幕（オープニング）とイベント等の、お知
                      らせを登録してあります。

  2  電子メール    －  n．

  3  フォーラム    －  1．MSX－ROOM
                      MSX－SIGのメインボードです。MSXの
                      話題、Q&A、ゲームの話題をやってます。
                    2．テクニカルノート
                      ソフト・ハードのテクニカルな話題の為に。ゲ
                      ーム中心になりつつあるMSXの為の、テクニ
                      カルQ&Aとラボラトリーのボードです。
                    3．開発室
                      評価用のPDSなど、暫定的なPDSのUPL
                      OAD用のボード。ISH専用です。

  4  ライブラリィ  －  1．説明
                      各ライブラリィボードのキーワード、分類等の
                      詳細な説明か登録してあります。
                    2．インフォメーションNEWS
                      MSXやコンピューターのニュース関連。
                      一週間か一個月経ったものからデーターベース
                      へ転載してありますから、最新のものだけです。
                    3．MSXテーターベース
                      MSXのハードウェア、ソフトウェア、規格等、
                      技術資料や、SIGに紹介された使用例に至る
                      まで、MSXなんでもデーターベースです。
                    4．タイトルダイジェスト
                        ボードでどんなことが話されてきたか。
                        それはタイトルを見るのが分かりやすくて一番！
                        というわけで、過去のMSGのタイトルのみを
                        展示しています。

  6  OLT          －  n．OLTで気ままなお話しをどうぞ。

  7  PDS          －  5．BeGIN
                      初心者向けの基本PDSが登録されています
                      ご利用の前にはなるべくMSX＿ROOMのほうへ
                      PDSについてお問い合わせ下さい、
                      基本セット準備・入手手順を説明します。
                    6．SyNTH
                      一般総合フリーウェア用
                    7．HoBBY
                      C言語など、マニアレベルのホビーツール用
                    8．FiLES
                      つぎつぎとバージョンアップされるARCや
                      LZHなどファイルコンバーター用
                    9．PiXEL
                      画像データ・ツール・プログラム用
                   10．MuSIC
                      音楽データ・ツール・プログラム用
```

１；予備知識・・・MSXの種類、MSX－DOSについて、
２；通信をする際の機材、周辺機器、ソフト
３；PC－VANに接続する場合の各種設定

椎実

ネットワーク情報★ 書きこみにはタイトルや書きこみ日時を示したデータが表示される。赤文字の部分がそれ。〈PC－VAN〉書きこみ番号　タイトル〈ナツメネット〉現在の書きこみ数　書きこみ年日時　ID　タイトル〈ニフティサーブ〉現在の書きこみ数／総書きこみ数　ID　ハンドル名　タイトル　会議室番号　書きこみ年月日　時刻

オフ会に行ってみよう

まんが・しまづ★どんき

ナツメネット・MSXコーナー　MGSの最新版

-NUM- -R.DATE- -R.TIME- -SENDER- -CONTENTS-

03741 92-09-20 05：11：01 NAT00000 MIDIユーザは

GTでMIDIをやっているかたは、"PP−NET"が"アリスの冒険"で"APiDRV"をダウンしてみて下さい。

DOS2上で動くMIDI+FMドライバです。　APi

-NUM- -R.DATE- -R.TIME- -SENDER- -CONTENTS-

03800 92-09-29 16：08：21 NAT25278 APiDRV

祝・03800(笑)

それってST+みゅーぱっくでも対応できるんでしょうか!? できて欲しい(切実)。

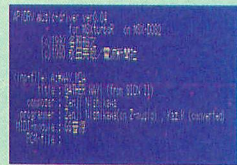
new-funky msxban

-NUM- -R.DATE- -R.TIME- -SENDER- -CONTENTS-

03801 92-09-29 20：53：39 NAT25291 ↑おけおけです

みゅーぱっくおっけーです。

今度の土曜か日曜か月曜にアップします。(今度の月曜は学校休みだし)　ひっとまん

-NUM- -R.DATE- -R.TIME- -SENDER- -CONTENTS-

←というわけで新APiDRVの画面だ

03805 92-10-02 17：22：53NAT25863 MSXの音楽が凄い!

☆☆☆祝!MGSEL v3.00公開!☆☆☆並びに☆☆☆祝!APiDRV転載!☆☆☆両方いただいていきますぅ〜。今、MSXの音楽が熱い!ラグタイムの楽譜買って来た　魔方陣＃　でした。

ニフティサーブ　芸術村音楽館

☆このミュージシャン集いの場には、なんとFMSXレーベルのCDを作ってしまおうというスゴイ話題で盛り上がっていたのだ。MSXの音楽家たちに乾杯!

617/714 MAH02721 Y.Imamura FMSXレーベル!!

(6)92/06/10 00：05

コメント数：2

(前略)最近、わたしゃマニア熱が高じてちょっと個人で買うには普通でないものを購入してしまいました。それはなにかといいますと、オーディオ用のCDを作れる機械でして、CD−Rっていう奴です。これで録音したCDは普通のCDプレイヤーでつかえる物になります。それでもって、これってFMSXレーベルを作るのに使えるんじゃないかとそう思ったのですが、どうでしょね、皆さん。MAH02721これから60回払いで苦しむ　Y.Imamura (以下略)

620/714 MAH00273たまのんのん　RE：FMSXレーベル!!

(6)92/06/10 2331　617へのコメント

コメント数：1

(前略)1990年秋にFMレーベルの計画が始まりました。(後略)

633/714MAH02721 Y.Imamura オーディオマニアの私ですが、(^ ^ J)

(6)92/06/21 21：11

コメント数：1

(前略)もし曲が集まったらCD−RのマスターにDATに録音しませう(中略)ちなみにCDシングルだと18分のCDがつくれまふ　Y.Imamura

☆というわけで、このあとにいろいろな案や参加表明などが続き、とうとうレコーディングオフにまでこぎつけてしまうんだけど、そのようすの続きは次回にね。

THE LINKS　めいおうせい通信

今月のめいおうせい(9月)は、新メンバーがかなり来た。そのなかでいちばん印象に残ったのが、書きはじめにかならず「くっくーくるるるるっ」と鳴くはとクンだ。そしたら、なぜかボードは鳩の話題で盛り上がり、しまいにはキャンペーン版大戦略IIのユニットエディタにからんで、鳩爆弾(ふん)の話題に発展してしまった……。あーあきたなひ。

←会員プロフィールからダウンしたはとクンの自画像。そのまんまや!

新アスキーネット　がんばれMSX

☆おもにフリーウェアのテストや動作環境テストと情報交換のために「がんばれMSX」というグループステージができていた。主催しているのはOPLLドライバーの作者Ring.さん。ここには本当にたくさんのMSXユーザーがいるみたいで頼もしいのだ。

Title:test/画像表示プログラムPMSC

Bytes:275Date:11:20pm10/08/92Author:msx01755(s.k)

PMEXTを利用した画像表示プログラムPMSCのテスト

PMASCのバージョンアップしたもので、ドキュメント表示もできます。

DOS2ではラムディスクも利用でき、その場合は利用しない場合の1／3の時間になります。

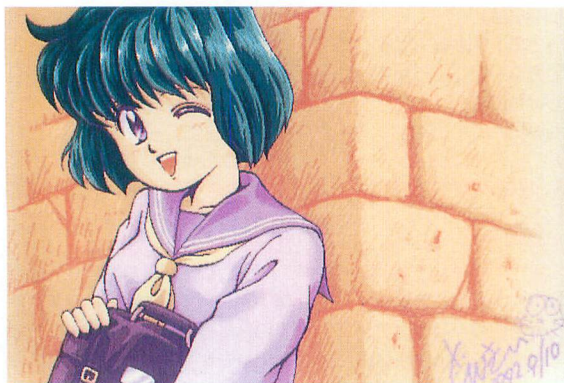
プログラムの作動チェックをお願いします。　s.k

☆このあとish形式でテストしてほしいプログラムが表示される。

〈新アスキーネット〉ノートのタイトル　書きこみバイト数　書きこみ日時　IDとハンドル名〈各ネットへの連絡先〉PC−VAN ☎03-3454-6909、ナツメネット☎03-3292-2336、ニフティサーブ☎03-5471-5806、リンクス☎0120-251-063(フリーダイヤル)、アスキーネット☎03-3486-9661

パソ天CGギャラリー Pasoten Computer Graphic Gallery

「ここのページはパソ天担当の趣味まるだしのページだ」と第１回のときいっておきながら、3回目にしてネットCGのネの字も知らない人間が、いつのまにかここの担当にさせられてしまった。うひゃあ／

と、いうことで、今回はわたくし(あじ)が行き当たりばったりで入ったネットで、なんとなくダウンしたCGを掲載することにしよう(ぉぃ／)。また、自分の描いたCGをフリーウェアとして提供したいという人がいたら、ドシドシ編集部まで送ってきてほしい。でも、CGコンテストじゃないから賞金とかはでないけどね。

学校帰り、待ち合わせ(どんきい)

このパソ天コーナーのまんがや、ファンダムのイラストでおなじみのどんきい先生の作品。なんでもタブレットを買って、はじめて描いた作品らしいぞ

Sample＿1(わしおなおひろ)

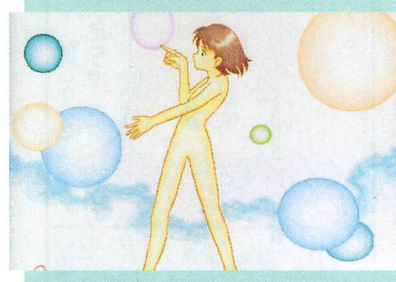
この作品は直接、担当に送られてきたCGだったりする。彼はX68000ユーザーで、この絵は仕事場のPC-9801を使って描いたそうだ。色がちょっと暗いぞ、わしお〜！

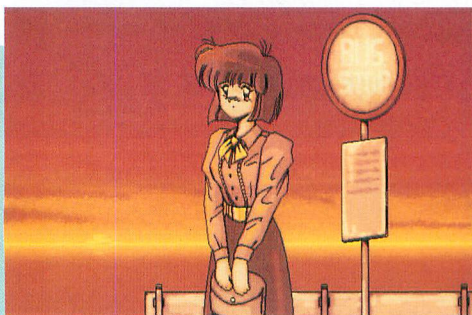
DREAM〜夢の降る街〜(ダダちゃん)

いかにもPIC形式の画面らしいCGだ。人物のまわりや、雲などがすごくこまかく描かれている。使っている色も多い

美しき静けさ「君のための月」(川井十郎)

ＣＧを描きはじめて１年目で50作品描いたそうだ。いっしょについてくるドキュメントが対話形式になっている

夢に遊ぶ少女(さばら)

タイトルの通り、夢の中みたいな作品だ。ホンワカしているというか、なんとなくふわふわしているという表現がいいと思う

夕焼け(A・三坂)

夕日はすべてマウスだけで描かれているそうだ。あまりにもきれいに描けたので、あとから女の子を立たせたワケ。ちなみに作者はパソ通をやってない

お月様。(ももんがMON)

月がとってもきれいだよね。うーむ、神秘的な絵だ。作者は満月近くなると、金縛りにあったり眠れなくなったりすることが多いそうだ。何か関係があるのかな？

試験版 アップロードする人 この指止まれ

ＣＧコンテストの盛況をみるまでもなく、Ｍファン読者でＣＧを描いている人って多いよね。でも、そのなかでパソ通している人っていうと、本当に限られてしまう。パソ通をすればいろんな人に意見が聞けてＣＧの世界がもっと広がると思うのに残念なことだ。そこで、そういうＣＧ作家のみんなから送られてきたＣＧをニフティサーブのギャラリーフォーラムにアップロードしてしまおうというのだ。もちろん、ネットワーカーから寄せられた感想は作者本人に転送するし、誌面でも掲載していこうと考えている。応募方法はＣＧの入ったディスクに(ＭＡＧやＰＩＣなどの画像形式に変換してくれるとうれしい)80ページの応募用紙を付けて、住所、氏名、電話番号など必要事項を書き入れてパソ天「アップロード」係まで送ってほしい。たくさん送られてくるようなら全員アップロードできるように考えてもいいんだけど、いまのところは毎月３名のみの抽選ということで様子をみてみようと思っているのだ。

ハードウェアラボ Hardware Laboratory

今月からはネットワーカーの人たちに登場してもらって、自分のMSXについて語ってもらおうと思うのだ。ネットワーカーのなかにはいろいろ改造している人や周辺機器を数多くそろえて充実させている人などもいるので、参考になるだろう。

また、「ぼくのMSXはこんなにスゴイ」と自負している人はどうぞ編集部まで手紙を送ってきてほしい。その際は自慢のシステムを明記するのと愛機の写真を忘れずに送ってきてくれ。採用の人は後日、詳細なアンケートを発送させてもらうので、住所や氏名、電話番号などを忘れないように。

さて、今回登場してもらうのはパソ天でも紹介したことのある「FALCON−NET」のシスオペ、TOMSONさん。ホストマシンとして活用しているので、ハードディスクが2台もつながっているのが特徴だ。そういえばFALCON−NETにはフリーウェアもたくさんあるもんね。

MSX自慢　FALCON-NETシスオペ TOMSONさん

●ホストシステム

現在のシステムは下記の通りです。値段は購入価格で、すべて新品です。モニターはマシンが多いので時と場合によって使い分けてます。ホストマシンやその他の周辺機器は開局当時より変わってますので、投資金額は……80万円ちょっとですか（定価換算なら100万円をこえます）。

●おすすめツール

〈エディタ〉MSX−DOS2を持っているのであれば、文句なしにアスキーの「MSX−DOS2 TOOLS」付属『KID. COM』でしょう。64KBまで編集でき、しかも高速で、置き換えや検索等も機能も充実しています。難点はありますが、今のところこれをこえるエディタはないのではないかと思います。コントロールコードが扱えるという事は特筆すべき事項かと思います。

〈通信ソフト〉これはフリーウェアの『RAETERM』をおすすめします。わたしが見てきたなかではこれがいちばんでしょう。高速・高機能、そしてESCシーケンスのカラフルな画面。よいです。

〈ホストプログラム〉私が運営に使っているのは『M. H. R. V.』というホストプログラムです。システムとしてはビッグモデルとWWIVのあいの子といったところでしょうか。フルアセンブラですからそれなりに快適に動きますし、オリジナルの漢字ドライバ搭載により、コンソールからESCシーケンスを見る事ができます。バイナリ転送も対応です。

※バッファを多く取っているので、1度アクセスすると後はFDでもHDDでも速度に大差はありません。違うのは容量くらいで……。

TOMSON

☆このほかにDOS1のエディタ「SKID. COM」やグラフィックツール「F1ツールディスク」（HDDにインストールできるから）などがおすすめだそうだ。

●ホストシステム構成

（FALCON-NET開局日1989/10/15・アクセス番号:03-3403-2649）

本体　パナソニック　FS-A1ST(RAM512KBに増設)60,000円
拡張スロット　NEOS EX-4 22,000円
HDインターフェース　アスキー MSX-HD Interface(2個)30,000円×2
HDD1　ロジテック　SHD-40JUSTIN(40MB)60,000円
HDD2　コンピュータリサーチ　CRC-MH4B(40MB)55,000円
増設RAM　1024KB(本体と合わせて1536KB)
RS232C　アスキー　MSX-SERIAL 232 20,000円
モデム　オムロン　MD24FS7　45,000円
モニター1　NEC PC-TV455 80,000円
モニター2　NEC PC-TV151 90,000円
ホストプログラム　M. H. R. V. (FALCON-NET Special Version)

↑これが、FALCON−NETのホストマシンだ。拡張スロットによってハードディスク2機と自作の増設RAMにつながっている

補★★足

増設RAM　1024KB　アスキーから発売されている『MEM−768』は768KBなので計算が合わない。くわしく話を聞いてみると、ネットの会員さんのひとりが作ってくれたとのこと。今度、その会員さんから増設RAMの作り方を教えてもらおう。

コントロールコードが扱える　コントロールコードとはカーソル制御などの特殊文字で、リターンやタブなどがそれだ。通常は画面に表示されないので、どんなコードが入っているのかわからないが、『KID. COM』ではこれも表示してくれる。

ESCシーケンスのカラフルな画面　FALCON−NETに入ってみれば一目瞭然だが、画面が点滅したり文字に色がついたりにぎやかだ。ESCシーケンスは画面の制御を行うものでESCコード（1BH)のあとに必要なパラメータをつける。このなかにカラーコード（8色)を設定するパラメータもあり、これを使ってにぎやかなメニュー画面を作ることが可能になる。『RAETERM』のほうはそのうち付録ディスクに収録する予定。

ビッグモデルとWWIV　どちらもPC−9801のホストプログラム。『ビッグモデル』のほうはナツメネットでおなじみのナツメから発売されているホストプログラムで多くの草ネットで使用されている。『WWIV』のほうはアメリカ産シェアウェアだ。ちなみに『M. H. R. V.』はフリーウェア。

フリーウェアとは★　多くの人に使ってもらうことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーウェアと呼んでいる。最近は「パソ通＝フリーウェア」という図式が定着して、フリーウェア目当てに通信をはじめる人も多い。そのせいか、使いっぱなしで感想を作者に返さない人が増えてきた。作者にとって使用者の感想は大きな活力なのだ、感想くらい書いてあげよう。

パソ天情報部 Pasoten Information Bureau

今月から不定期に連載していく予定のこのコーナー、パソ通に関してのもろもろの気になる情報を編集部みずから調査して取り上げていこうと思う。たとえば、大手ネットの新サービスとか、新型オンラインゲームの情報とかね。

こういうのは編集部だけで調べても集まらないので、読者のみんなから情報提供してもらいたいと思う。「パソ通のこんな秘密、知ってます」などの情報や要望、疑問などがあったら「パソ天情報部」係まで送ってほしい。情報の重要度に応じて粗品を進呈するぞ(粗品を何にするかは決めていない)。

さて、今月はパソ通でいちばん気になる電話料金についてレポートしてみよう。キーワードはもちろん「いかにして電話料金を安く済ませるか」という一言につきるのだ。

土日・夜間ならバッチリ テレジョーズ

月極(つきぎめ)電話料金割引サービスと銘打ったNTTの新サービス。月極めの電話料金にプラスして一定額まで安い料金でかけることができる。対象となる時間帯は土日、祝日の終日と平日夜10時から翌朝８時まで。これはパソ通の時間帯と一致する。市内通話でも市外通話でもサービスが受けられるので、毎月4000円以上電話料金のかかる人は検討してみるといいだろう。利用状況にあわせて下のような４つのプランがある。(問い合わせ先：NTT営業所☎116)

プラン名	割引対象時間帯でのダイヤル通話料金(円)			
	定額	オマケ	15%の割引料金	
テレジョーズ2000	1750円	250	(150)	通常のダイヤル通話料金
テレジョーズ3000	2600円	400	(300)	
テレジョーズ5000	4300円	700	(450)	
テレジョーズ8000	6850円	1150	8000円以上エンドレスで15%割引	

遠距離はおまかせ パケット通信網

遠距離の草ネットにアクセスする場合や近くに大手ネットのアクセスポイントがないという場合に力を発揮する。国内には３つのパケット通信網があり、ホスト側も同じ通信網に加入していないとアクセスできないので、目的のネットが加入しているかどうか調べる必要がある。１回線しか持たない草ネットでも全国規模のアクセスポイントを持つことができるので草ネットを運営しているシスオペさんは検討してみるといいかも。

このサービス、TYMPASではホストダイヤル、Tri−Pはコールアウトサービスと呼んでいる。どちらも年３万円弱の利用料を支払うだけで全国規模のネットになれるとあって、加入するシスオペさんが爆発的に増えている。

●DDX−TP　加入料：800円。利用料：３分につき30円、これに距離と利用日時によってプラスする。問い合わせ先：NTT・パケット通信事業本部☎0120-169-163(フリーダイヤル)

●Tri−P　加入料：3000円。利用料：１分につき10円(コールアウト接続は１分につき20円)、月額1000円未満は一律1000円。問い合わせ先：インテック・Tri−Pインフォメーションセンター☎0120-03-3317(フリーダイヤル)

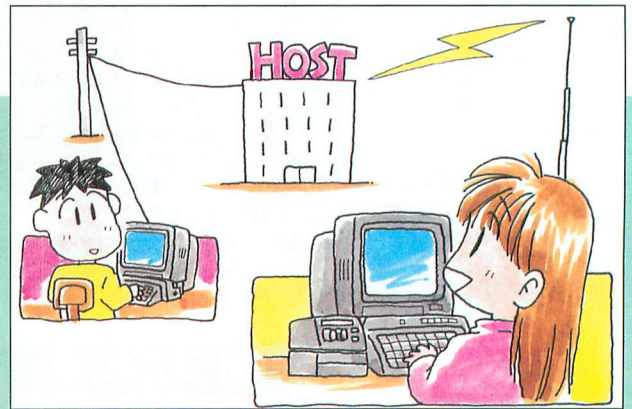
●TYMPAS　加入料：3000円。利用料：月額900円、１時間以上は１分につき10円。バイト課金制も選択可。問い合わせ先：ネットワーク情報サービス・タイムパスサービス室☎0120-070-400(フリーダイヤル)

究極の電話料金対策 ハム通

電話料金の必要ない無線(ハム)を使用したパソコン通信というものがある。知ってのとおり、アマチュア無線をするには資格が必要で４級以上のアマチュア無線技師の資格を有していて、無線局を開局していなければならない。そしてホスト側も無線によるパソ通をやっていなければならないのだ。資格をとったりするのにすこし手間がかかるけど、電話料金がかからないというのは魅力。ホスト局のほうもすこしずつ増えてきているので将来が楽しみだ。

このハム通に必要な機器は無線機(10万円前後)とTNC(ターミナル・ノード・コントローラー)だ。このTNCは無線機とパソコンをRS−２３２Cを介して接続する機械で２万円台からある。これらをコントロールするソフトはフリーウェアに頼るしかない。

↑低価格TNC「TNC−22」は２万4800円。(タスコ電機☎03−3801−4511)

↑小型TNC「TNC−211」の価格は３万5800円と手を出しやすい。同じくタスコ電機

さて、それでは実際に無線を使ってアクセスできる草ネットを紹介しよう。

『MIA−NET』アクセスバンド：７N1IVF(431.08MHz)／アクセス電話番号：0426-69-7201／所在地：東京都八王子市／シスオペ：MIA／文字コード：シフトJIS／通信速度：300/1200/2400bps／通信方式：全二重／データビット長：８ビット／パリティー：なし／ストップビット：１ビット／フロー制御：おこなう(XON)／シフト制御：おこなわない(SOFF)／MNP：クラス５まで対応／ゲストID：GUEST／ゲストパスワード：なし／ゲスト利用の制限：なし／オンラインサインアップ：あり／回線数：１／運営時間：24時間／会員数：202人／開局日：1991年４月１日／入会方法：ゲストでアクセスしてオンラインサインアップしてください

ドキュメントの読み方★ フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のファイルが付属している。これはドキュメントと呼ばれ、使い方などが書かれているのだ。漢字BASICのある機種なら以下のようにTYPEコマンドを使えば表示することができる。①BASIC②CALL KANJI③CALL SYSTEM④MODE 80⑤TYPE　ファイル名

フリーウェア・ライブラリー Freeware Library

9月号の付録ディスクに収録したFM音源ドライバー、MGSシリーズがないと今回の音楽データは聴くことができない。右の一覧を見ればわかるようにドライバー本体は収録していないので注意してくれ。

また、「~.BAS」というファイルはMGS用のソースなのでそのままでは動かないのだ。

今月のフリーウェア一覧

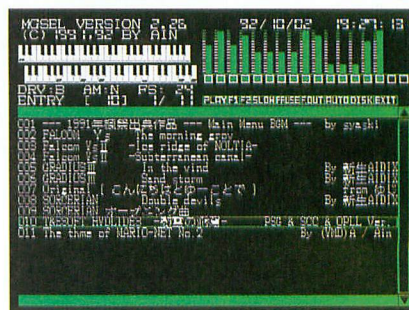
音楽データ
- ●イースより 『The morning grow』by Ain
- ●イースⅡより 『Ice ridge of NOLTIA』『Subterranean canal』byめり
- ●グラディウスⅢより 『In the wind』『Sand storm』by新生AIDIX
- ●ソーサリアンより 『Double devils』by新生AIDIX 『オープニング』by夕熊水樹
- ●ハイドライド3より 『魁霊の洞くつ』byめり
- ●オリジナル 『こんにちはとゆーことで』byゆじ 『MARIO-NETのテーマその2』by Ain 『1991年楓祭出展作品メインメニューBGM』by syaki

※『MARIO-NETのテーマその2』はMARIO-NET(東京都町田市)から、『こんにちはとゆーことで』と『1991年楓祭出展作品メインメニューBGM』は新アスキーネットから転職しました。これ以外の曲はすべてFALCON-NET(東京都渋谷区)からの転載です。

MGS音楽データ

起動の仕方
A>MGSDM B:⏎
A>MGSEL B:⏎

みんなの要望に答えて、今回の付録ディスクにはどどーっと11曲のMGSデータを入れたぞ。そのまえに、必要アイテムが手元にあるかどうか確かめてね。必要アイテムとは、Mファンの9月号の付録ディスクに入れておいた「MGSDM.COM」と「MGSEL.COM」のこと。これを持っていないと、MGSデータを聞くことができない。持っていない人はパソコン通信でダウンロードするか、友達にもらうか、Mファンの9月号を本屋さんで注文するか、どれかの方法で手に入れよう。

編集部での感想をいうと、どの作品もよいサウンドだし、オリジナル作品もプロ顔負けのできだし、と驚くばかりだった。MGSドライバーというフリーウェアを作ってくれたAinさんには感謝。このおかげで、みんなが曲を作ったり、いい音で聴くことができるんだものね。

⬅MGSELの画面。これらの曲を聴くには9月号のMファンが必要

メーカーさんに聴いてもらっちゃった!

付録ディスクに収録したMGSデータ11曲のうち、8曲がゲームミュージックだったので、各ソフトハウスに収録曲をカセットテープに録音したものを送ったぞ。それぞれのソフトハウスの音楽担当者や開発の人たちに各作品を聞いてもらったところ、熱のこもったコメントをいただいた。みんなGMが好きなんだなー。データを作った人も、これから作品に挑戦しようとする人たちも、ぜひ参考にしよう。

コナミ

『グラⅢ』のいわば2大タイトルのアレンジですね。この2曲は私も気に入ってます。ノってきますよね。アレンジ自体は、戦いをまったく感じさせない、非常にさわやかなイメージでまとまっています。さりげなくメロディをひねったり、音の組み合わせにこだわりがあったりして、センスの良さを感じました。

広報部　早坂さん

T&Eソフト

懐かしく聴かせていただきました。『ハイドライド3』といえば今から5年前の作品で、そのなかでも「魁霊の洞くつ」のBGMは気に入っている曲の1つです。いや、本当に懐かしいものです。5年もまえのソフトのゲームミュージックをこうしてみなさんにかわいがってもらえるとは、当時、思ってもみませんでした。今度はぜひ「禁断の洞くつ」にチャレンジしてくださいね。

開発部　内藤さん

日本ファルコム

どの曲も音色、音質、音量バランスがよくとれていて、聴きやすいまとまりのある仕上がりになっていると思います。ユーザーの皆さんの技術力の高さに驚き感心しました。が、原曲をぶっとばすような制作者のオリジナリティを感じさせてくれる曲がすくなかったのが残念です。何かひとつ「自分らしさ」のようなものを加えたほうが、作品としてより質の高いものになると思います。

Falcom Sound Team J.D.K.

フリーウェア感想文(10月情報号)

10月号ではゲーム特集だったせいか、「おもしろい」か「おもしろくない」かに感想が集中してしまった。もっと建設的な「ここを直せばおもしろくなるのに」というような感想がのぞましいのに……。

●タイマーボール

タケルで見かけましたが、躊躇(ちゅうちょ)してました。お試し版をやってみて、おもしろいことがわかったので買うつもりです。

(宮城県/安井義雄・17歳)

●HUSTLE

むかしどこかで見たようなゲームだったが、なかなか奥が深いゲームだった。結構、運が左右したりするが遊べるゲームだった。

(富山県/国沢晃・16歳)

●ALL ZERO

ターボR専用ということですが、2+でも動きます。スプライトのゴミが出るのは汚いです。

(静岡県/三浦香・18歳)

●八架八升放任主義型黒白石裏返遊戯

HB-F1XVでこのゲームをやるとバックが黒くなります。マウスモードだと動かないし……。

(長崎県/平田倫久・16歳)

☆F1XVとの相性が悪いみたい。

●かいじゅうをたおそう

結構、難しいゲームでした。なかなかクリアすることができないのでひそかにはまってます。

(北海道/加藤ゆう・20歳)

●オセロゲーム for MSX View

こんなDAをまとめて発売できないのでしょうか。また、どうやってC言語で作ったのでしょう?

(福岡県/安立浩・29歳)

☆ドキュメントに書いてあります。

ドキュメント郵送サービス★
漢字ROMのないMSX2の人たちのためにドキュメントを実費で郵送している。今月号のドキュメントがほしい人は250円切手を貼った返信用の封筒(横120ミリ、縦235ミリより大きいもの)に住所、氏名を明記して次号の発売日(12月8日消印有効)までにパソ天「12月号ドキュメント希望」係まで送ってくれ。いっしょにパソ天の感想なんかも書いてくれるとうれしい。

★スーパーファミコンの発売以来、MSXから離れていましたが、今月号の『ハイドライド』につられて久しぶりにMSX・FANを買いました。思えば16KのMSXを持っていた頃、テープ版の『ハイドライド』がほしいために拡張RAMまで買って遊びました。それ以来パソコンゲームにひたっていました。最近はほんとうにほんとうに発売されるゲームが少なくなっていますね。だから、こういう昔のゲームが安く遊べるMSX・FANの存在はすごく大きいものですね。これからもがんばってください。(和歌山県・山本慶・20歳・HB-F1XD)★やっぱしスーパー付録ディスクは期待に応えてくれる！ 昔のMSX1版『ハイドライド』より楽しめた！(広島県・平野賢治・18歳・FS-A1GT)

ON SALE オンセール

発売中のNewソフトを再チェック！

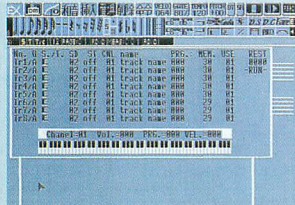
いつものように、発売ソフトの再チェックと売り上げランキングを掲載するこのページ。今月は9月分の発表だ。ユーザーの主張ももちろんあるのでお楽しみに。

〈記号の意味〉無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボR専用、◉はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、MIDIはMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダーTAKERU(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

協力／J&P町田店

9月1日から9月30日までに発売されたソフトと本

9月4日◉龍の花園(D)／ファミリーソフト／7,800円♪
18日 μ・NOTE Jr.(D)／ビッツー／19,800円MIDI
25日 サウルスランチMIDI＃3(D)／ビッツー／3,400円MIDI
※CM−32L用

⇧ファミリーソフト『龍の花園』。突然、姿を消してしまった、京香という女の子をさがすというAVGだ

⇧ビッツーから発売された『μ・NOTE Jr.』は、MSX2対応符面入力専用のMIDIシーケンスソフトなのだ

9月ソフトセールスTOP10

『キャンペーン版大戦略II』がV3を達成。『プリメ』とあわせ、上位をマイクロキャビンが独占した。新顔では『龍の花園』が9位にランクイン。突然、再浮上してきた『エメラルド・ドラゴン』にはビックリだ。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
→	1	1	キャンペーン版大戦略II	マイクロキャビン
↗	2	−	プリンセスメーカー	マイクロキャビン
↗	3	−	星の砂物語	ディー・オー
↘	4	2	YUKA・ゆかのフシギな体験	ウェンディマガジン
↗	5	−	夢二・浅草綺譚	フェアリーテール
↘	6	3	Dr.STOP	アリスソフト
↗	7	−	デッド・オブ・ザ・ブレイン	フェアリーテール
↘	8	4	信長の野望・武将風雲録	光栄
↗	9	−	龍の花園	ファミリーソフト
↗	10	−	エメラルド・ドラゴン	グローディア

※矢印は前号からのアップダウンをあらわします(J&P町田店調べ)

ユーザーの主張

テーマ「告白！私の初体験ゲーム」その1

初体験ゲームをネタにしたら、くるわくるわ、ハガキが山のよう。見れば、なつかしいタイトルがいっぱいでボツにするのがおしいものばかり。そこで、今月と来月の2回にわたり、みんなの初体験レポートを紹介していくことにしたので、自分のケースとくらべながら読んでみてほしい。では1枚目。

●私の初体験ゲームはソニーの『魔法使いWIZ』です。そのころ家にはジョイスティックがなく、キーボードでプレイしていたので、なかなかボスのところに行けず、すごくくやしかったなァ。(愛知県／からすのなます)

⇨『魔法使いWIZ』は、横スクロールのアクションゲームで、アイテムを取ることにより使える魔法が増えていく、というのが当時、斬新(ざんしん)だったっけ……。

●ボクが初めてプレイしたのは、『ハイパーオリンピック1』で、あまりにも強烈にカーソルキーをたたきすぎて、キーが取れてしまったのをおぼえている。ちなみに修理代は4000円くらいでした。(大阪府／寺嶋義信)

⇨撮影のため、ひさしぶりにプレイしたけど、いや〜燃える燃える。やっぱりコナミのゲームはオモシロイわ。となりにいたOrcもハマッちゃって、モ〜大変。そういえば、ゲーセンでは定規を使ってビヨ〜ンビヨ〜ンってボタンを連打してる人、いっぱいいたよね。

⇧『ハイパーオリンピック1』より。これでキーボードを壊した人が何人いることか

●私が最初に遊んだMSXのゲームは、デービーソフトの『ヴォルガード』だった。3機のジェット戦闘機が合体してロボットになるシーンがすごくよかった。このほかにも、『ゼクサス・リミテッド』『フラッピー』というデービーソフトの3本は、私に感動をあたえ、今日にいたるまでMSXを使い続けるキッカケにもなったソフトだ。MSXを愛しつづけて8年。誰になんといわれようと、98やX68000に乗り換えようなどという気はない。あいつらは外観が寒々しく、MSXとちがって愛着のあるスタイルをしとらんからキライだ!!(東京都／伊東聖夫)

⇧絶頂感を味わえる『ヴォルガード』。合体の瞬間に何ともいえない快感が……

⇨たしかに『ヴォルガード』はカッコよかった。3機が「スイッ」って感じで集まって合体する瞬間は、背筋がゾクゾクッとしてミョーな気持ちになったもんだ……。

というわけで、このほかのハガキは来月号で紹介していく。なお、2月情報号(1月発売号)で発表する「ソフトハウスさん教えてね」へのハガキは、11月20日までしめ切りを延ばすのでヨロシク。

ところで、MSX歴9年の編集部員・あじすあべば福田の初体験は、アスキーの『マリンバトル』だそうで、読者のなかにもこのゲームをあげてきた人が何人かいた。おなじように編集部員・がまこ山口にも聞いてみたところ、何を思ったか「ボクは小学校5年のときにしたキスが初めてで、相手は男だったんですよ。ジャンケン・キスゲームをしてくちびるを奪われました」などと話しはじめた。小学5年でジャンケン・キスゲームをするのもスゴイけど、男相手にするのはもっとスゴイ。山口よ、なぜだ……。　(ときちゃる)

「ユーザーの主張」へのお便りはこ・ち・ら！ 〒105東京都港区新橋4−10−7　TIM　MSX・FAN編集部「12月号ユーザーの主張」係

※おわびと訂正……11月号「8月のソフトセールスTOP10」で、2位の『YUKA・ゆかのフシギな体験』のソフトハウス名がビッツーになっていましたが、正しくはウェンディマガジンでした。関係者および読者の方々にご迷惑をおかけしたことをおわび申し上げます。

COMING SOON

新作ソフトを先取りチェック！

今月は、期待の美少女ソフト『グラムキャッツ2』の情報を筆頭に、『シムシティー』、TAKERUの同人ソフトなどなど、イロイロとりまぜお送りする。また、マイクロキャビンが全国6か所でイベントを開催するというニュースもキャッチ。あわせて紹介していく。

グラムキャッツ2

■ドット企画
■☎03-3835-4933
■12月下旬発売予定

媒　体	2DD×6 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円
ターボRの高速モード、マウスに対応	

先月号を読んだ美少女ソフトファンは、『グラムキャッツ2』発売決定の記事に大よろこびしたんじゃないだろうか。もしかすると、あまりのうれしさに涙し、おマタを熱くした人もいるかもしれない。とにかく前作『グラムキャッツ』には熱狂的なファンが多く、続編を望む声が非常に多かった。それにこたえる形で、3年ぶりの復活が決定したというわけ。

※画面は3点ともPC98版のものです

↑主人公となる、さやか(左)とマリン。左下の前作と見くらべると、さやかも成長してる♡

今回の舞台は、ヌーディストビーチのある、シェーラ島という高級リゾートアイランド。ここで、観光客が次々と行方不明になり、さらに盗難が相次ぐという事件が発生していた。これが、地球征服をたくらむエイリアンの仕業(しわざ)だと考える連合地球防衛軍イーグルは、隊員のさやかとマリンをシェーラ島に派遣(はけん)。聞きこみなどで得た情報をもとに、彼女ら2人は海底にあるエイリアンの秘密基地へと乗りこんでいく……。これが大まかなストーリー展開だ。

主人公は、ネコに変身する能力を持つ、浅見さやかと、マリンという、そそっかしくて大胆な女の子2人組。エイリアンは異常な欲望に満ちあふれてるというし、ヌーディストビーチもあるし、これはもう期待のシーンがドッカンドッカンって感じ。この『グラムキャッツ2』でも、キューティハニーのような(ちょっとちがうけど)さやかの変身シーンが見られるのか？　それを考えると夜も眠れないわん。

↑ヌーディストビーチでは、これがあたりまえ。うーん、いいねェ

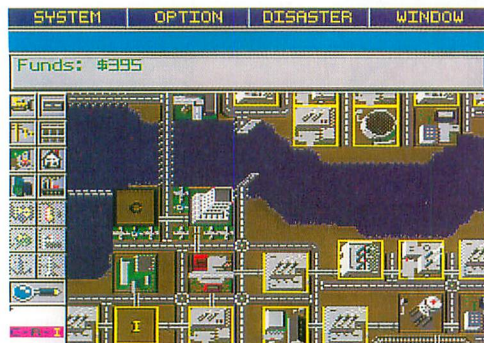
↑前作で82センチだったさやかのバストも、当然大きくなった!?　いまが食べごろ！

★前作『グラムキャッツ』はというと……★

もちろん主人公は、浅見さやか。ネコに変身できる能力を持った彼女が、連合地球防衛軍イーグルの要請で、地球征服をたくらむ異星人に立ち向かうというお話。わりにマジメなストーリーとキレイなグラフィック、そして超エッチシーンが話題になったAVGだ。

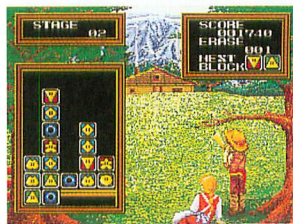
↑その美しいグラフィックは目を見はるものがあった

期待度ビンビンの『シムシティー』気になる発売時期は年末で決まり!?

なかなか発売日が決定しない『シムシティー』。「ほんとに大丈夫か?」と、発売を危ぶむ読者の声もどこからともなく聞こえてきたりするのだが、その点はご安心を。イマジニアが力入れてつくっているので、もうすこしガマンして待っていよう。サンプルを入手次第、大々的に扱っていく予定でいるのでお楽しみに。いまの時点では発売日は未定になっているけど、イマジニア側の話からすると年末あたりには発売できるんじゃないだろうか。巻頭をかざるのは次号か、その次か!?

最新画面はしめ切りにまにあわず。というわけで、またまたこのグラフィックだが、ごカンベンのほどを……

安くておもしろければいうことナシ TAKERUから同人ソフトが続々登場

ブラザーのTAKERUが同人ソフトの販売をはじめたのは知っていると思うけど、10月現在、その数は7タイトルにもなった。ざっとあげてみると、10月号「パソ天」にも載った『タイマーボール』、先月号の「オンセール」でタイトルだけ載せた『ぽよぽよらいふ』『ほいっぷる』『Bubble Utilize』、そして『MSXテクニカルガイドブック4』に『ARROW OF DIRECTION2』『クロネコの単語』といった顔ぶれ。ブラザーでは、今後も同人ソフトの販売をしていくんだそうで、Mファンに同人ソフトのコーナーができるのも時間の問題かも……!?

「ぽよぽよらいふ」の画面。パズル要素の入った対戦プレイが可能な陣取りゲーム

同じ模様のブロックを3個ならべて消していくという「ほいっぷる」。ハマるぞ!

「Bubble Utilize」は4人まで遊べるオセロふうゲーム

マイクロキャビンがイベント開催 今度は『キャビパニ』でファイヤー!

『ザ・タワー(?)オブ・キャビン〜キャビンパニック〜』の発売をひかえるマイクロキャビンが、全国規模のゲームイベントを開催することになった。今回のいちばんのウリは、『キャビパニ』や『エルムナイト』(PC-98、FM TOWNS用の新作)を体験プレイできること。

これ以外にも、マイクロキャビンのスタッフによるサイン会やトークショー、ソフトの即売や予約受け付けもするそうで、楽しいイベントになることまちがいなし! Mファン編集部員も参加予定のこのイベントに、ぜひとも足を運んでもらいたい。イベント全般に関する問い合わせは、マイクロキャビン(☎0593-51-6482)まで。ファイヤー!!

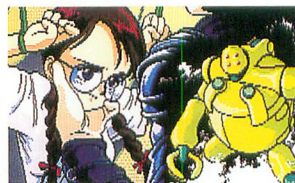
マイクロキャビン営業の伊藤さんの「ファイヤー」を聞きにこい!

■マイクロキャビン新作ゲームイベント

開催日	会 場	開催時間	問い合わせ
11月14日(土)	名古屋・エイデンテクノ	13:00〜17:00	☎052-581-1241
11月15日(日)	東京・J&P町田店	13:00〜17:00	☎0427-23-1313
11月21日(土)	神戸・星電社三宮本店Cスペース	13:00〜17:00	☎078-391-8171
11月22日(日)	大阪・J&Pテクノランド	13:00〜17:00	☎06-634-1211
11月23日(祝)	東京・ラオックス ザ・コンピュータゲーム館	13:00〜17:00	☎03-3251-3100
12月13日(日)	広島・ダイイチパソコン	10:00〜17:00	☎082-248-4343

バラエティソフト『MSXトレイン』目玉はAVG「RM(ロボットメーカー)」だ

12月18日に発売が予定されているファミリーソフトの『MSXトレイン』。いまの時点で収録が予定されている4つのゲームについて紹介しておこう。

メインとなるのは、デキの悪いロボット作り職人を主人公にした「RM(ロボットメーカー)」というAVG。巧妙に仕かけられたワナを自作ロボットを使って突破し、さらわれてしまった美少女きららを救いだす、というもの。そのほか「龍の花園サイドストーリー・加奈子」(『龍の花園』の番外編的なもの)なるAVGに、ダンジョンRPG「紅のイジャン」、MSXにちなんだクイズが出題される「カルと牛」などなどだ。

「RM」のグラフィックから。ロボット作り職人がロボットというのが笑える

同人ソフトとしても売られている「カルと牛」のMSXトレインバージョンを収録

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール

MSX 新作発売予定表

記号の意味⇨無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボR専用、◉はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、MIDIはMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

この情報は10月19日現在のものです。

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
11月	7日	◉MSX・FAN12月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)♪
	20日	◉蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(R)/光栄/11,800円♪
	20日	◉蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(R:サウンドウェア付き)/光栄/14,200円♪
	27日	◉蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(D)/光栄/9,800円♪
	27日	◉蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(D:サウンドウェア付き)/光栄/12,200円♪
12月	8日	◉MSX・FAN93年1月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)♪
	11日	◉スーパープロコレ4(本+D)/徳間書店/1,980円(税込)♪
	18日	◉MSXトレイン(D)/ファミリーソフト/価格未定♪
	中旬	涙のキャンパス(D:TAKERUでのみ販売)/ブラザー工業/2,900円♪
	下旬	◉ザ・タワー(?)オブ・キャビン(D)/マイクロキャビン/5,800円♪
	下旬	◉グラムキャッツ2(D)/ドット企画/7,800円♪
	?	◉シムシティー(D)/イマジニア/価格未定
	?	★MIDIカラプレイヤー(D)/ビッツー/9,800円 MIDI
	?	シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツー/12,800円♪

【発売中止】火星甲殻団ワイルドマシン(アスキー)

	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
93年1月以降と発売日未定	◉麻雀悟空・天竺への道(R)/シャノアール/9,800円♪
	●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
	マイ・アイズ(D)/バーディーソフト/7,800円
	◉キャンペーン版大戦略II・かすたまキット(D)/マイクロキャビン/価格未定
	プロの碁パート5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編(D)/発売元未定/価格未定

ときちゃるの 新作よもやま話

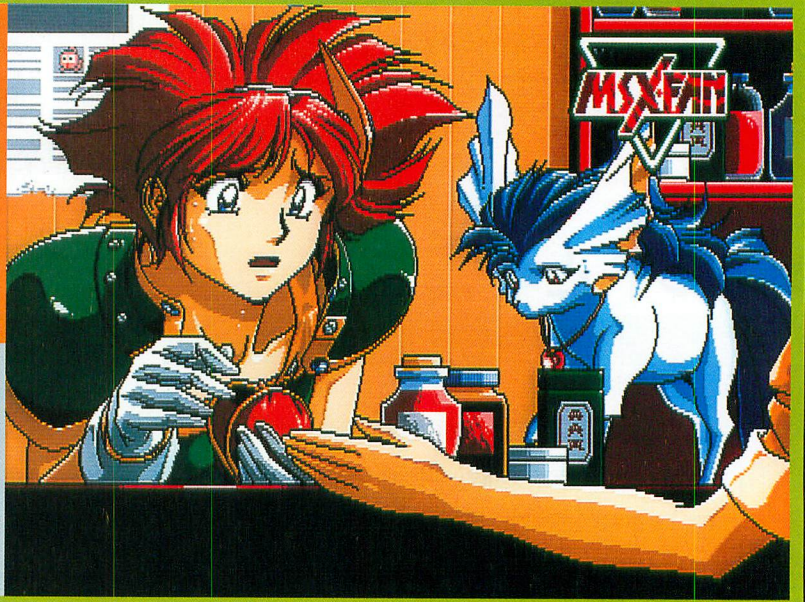
●今回は、オホーツクと堀井雄二氏についてだ

先日、ログイン(アスキーから出ている本ね)をパラパラと見ていたら、「オホーツクに消ゆ98」という文字が目に飛びこんできた。「オホーツクに消ゆ」とは、東京と北海道を舞台に殺人事件の謎を解いていくという推理もののAVGで、MSXはもちろんのこと、ほとんどのパソコンに移植されている傑作。それが、ログインDISK&BOOKシリーズの第4弾として、このたびメデタク復活したというのだ(PC-98版のみ)。この商品、DISK&BOOKという名からもわかるように、本とゲームがセットになったシロモノ。本のなかには、ゲームの操作説明や資料はもちろん、原作者である堀井雄二氏のインタビューやヒントまで掲載されているという。最近のゲームソフトにありがちな、無意味でダラダラと長い解説や、ただ厚いだけのマニュアルなんかよりずっとずっといい。そういう意味からも、この本とゲームの合体というのにはちょっと興味があるし、今後も注目してみたいと思っている。

「ドラクエ」で有名な堀井雄二氏も、以前はパソコンの世界でがんばっていた。「ポートピア連続殺人事件」「軽井沢誘拐案内」(ともにエニックス)、そして「オホーツク～」と氏の作るAVGは、みんなみんなおもしろかった。堀井氏は、もうパソコンユーザーのところへは帰ってこないのだろうか……。

(新作担当/ときちゃる)

★『ハイドライド』はとてもおもしろかった。僕が初めてやったときはテープだったので、ロード時間がほんとうに長かったのを思い出した。それに比べるとディスクはほんとうに速い。（新潟県／斉藤武志・19歳・HB-F-XDJ）★Cコロンにマガの編集長のコメントが載っていたのはびっくり。（福岡県／樋口豊・18歳・FS-A-WSX）★スーパー付録ディスクも今月で13枚目。40枚入るディスクケースの3分の1がうまりました。このディスクケースをいっぱいにして、次のディスクケースをうめる勢いでがんばってください。（三重県／杉浦芳和・18歳・FS-A-WX）

スーパー付録ディスクの使い方

●今月のバックストーリー

ペンダントが光った理由をもっと知りたいシニリアたち。それには、水晶玉以外に、ある薬草の力を借りなければならないという。しかし、当然のことながらひじょうに高価なものである。旅の途中でアルバイトをして貯めたお金をほとんど使うはめになってしまった。それでも、母へつうじるペンダントに秘められたメッセージをぜひとも知りたい。ちょっぴり心配そうにするルーシャオを尻目に、シニリアはたいまいをはたいて薬草を手に入れた。これで何かがわかるはず。

付録ディスクで遊ぶまえに

またまた今月もみなさんの要望で改良したコーナーがあります。さらに、複写したのち後で解凍する場合の解凍再開のバッチファイルはDSKFのマークの下に書いておきました。このへんのことは、右ページの上のほうにくわしく書いてあります。

また、10月情報号で1周年を記念して行われたクイズの答えも収録しています。

さて、今月のウリはなんといってもマイクロキャビンさんのすぺしゃるです。はやりのカルトクイズなのですが、やっぱり全問正解ともなると至難のワザなのです。がんばってください。

ちなみに今月は大メニューにルーシャオの入るスペースがなくなってしまい、あちこちに分散しています。あれれ、表紙CGにもあやしいキャラが……。

スーパー付録ディスク DEC. 1992 DISK #15			
媒体	2DD	セーブ機能	セーブしちゃいけません
対応機種	MSX 2/2+ MSX turbo R	実質収録バイト数	1,266,688バイト
VRAM	128K	ターボRの高速モードに対応	

ほほ福竜のCG

今月も紙芝居部門はないでおじゃるが、そのぶんイラストを3作品収録しているぞよ。

今月からCGのコーナーがもようがえして、点数のレーダーチャート表示をするようになったぞよ。さらにメッセージが、漢字ROMを持っている人は漢字表示に、ない人はひらがなで表示するようになったでおじゃる。さて今月は、イラスト部門上位3作品、ぬりえ1作品、そしてお題CGを収録したぞよ。

DSKF 410

EXT-CG1

だいぶ前からレーダーチャート表示は考えていたのだがやっと実現できた。やれやれ

漢字ROM対応版のメニューがコレ。メッセージもすべて漢字表示で見やすいぞ

漢字ROMがない人はこのメニュー。上の漢字表示はこちらで作った文字フォント

家内制手工業で作っていた付録ディスク内のAVフォーラムに産業革命が起きた！

今月はNEWオープニング&システムで生まれ変わった。いかかがでした？　けっこう見やすくなったでしょう。ここでキー操作の説明をしておくよ。

■基本操作

オープニングが終わると、メニュー画面が表示される。カーソルキーの上下で見たい作品にカーソルを合わせ、スペースキーでその作品のウインドウが開く。そこには作者名、対応機種、ワンポイントメッセージを表示。その作品を実行させるならスペースキー、キャンセルする場合はESCキー。

これがAVフォーラムのメニュー画面。本誌の記事を手にして見ればおもしろさ100倍

作品の実行中、メニュー画面へもどるにはESCキーね。

■作品のリストを見るには

作品のウインドウが開いているときに、リターンキーを押すと（つづいてスペースキーを押す）、画面は消去され、メモリにその作品のプログラムがロードされる。「LIST」を実行すれば、選んだ作品のプログラムリストを見ることができる。ファンクションキーの9でメニュー画面にもどる。

今月のAVフォーラムで見応えのある作品は、福留英明作の『秋の花火』とToxsoft作の『ちきゅう』。『秋の花火』はターボR専用の作品だが、行8にある「_PAUSE(4Ø)」を、「FORK=ØTO2Ø:NEXT」に修正すればMSX2でも見ることが可能。ただし、少々ぎこちない花火になる。そして、AVフォーラムを見終わったらリセットしてね。

■付録ディスク制作スタッフ　SYSTEM PROGRAMMER=上岡啓二(UKP)／TITLE CG DESIGNER=木村明広(ライトスタッフ)／MAIN CG DESIGNER=Orc/TITLE BGM COMPOSER=みそねこ／DISK MAKER=化成バーベイタム／SPECIAL THANKS TO マイクロキャビン＋日本ファルコム＋ビッツー＋リバーヒルソフト＋べるくま出版＋コナミ＋T＆E SOFT＋ぐりちゃん＋松下電器産業

『ファンダム』『CGコンテスト』……合計6回複写／解凍します

今月も6タイトル解凍作業が必要です。いつものように2DDフォーマットされたディスクを解凍作業に入る前に用意しておいてください。作業に入りましたら画面のメッセージに従ってディスクを入れ換えていけば、ファイルの複写から解凍までを自動的に進めてくれます。

また、解凍作業を複写までで中断して、あとで解凍をすることもできます。「つぎにファイルのかいとうにうつります」というメッセージが表示されたらファイルの複写が終了したということなので、ここで中断ができます。解凍を再開するときは、複写が終わったディスクをAドライブに入れてリセットして下さい。すると画面にA>と表示されます。ここでコーナーごとに用意されたバッチファイル名を入力します。ファイル名はDSKFマークの下に示してあります。なお、十字軍のデータは直接ユーザーディスクに書き込みますので、解凍はありません。

ファイル名を入力してリターンキーを押すと、途中でExtract?（Y／N）と聞いてくるのでYキーを押すと解凍が再開されます。

解凍するもの

●ファンダム（DSKF151）
①『ひでー話』
●ほほ梅麿のCGコンテスト（DSKF410）
②イラスト部門3本＋ぬりえ部門1本＋ぬりえ部門の課題
●パソ通天国（DSKF150）
③MGSドライバーの音楽データ／『イース』『グラディウスIII』『ハイドライド』、オリジナル3曲、ほか計11曲
●MSXView（DSKF121）
④『くまのベネディクト』（PageBOOK）
●ゲーム十字軍（DSKF713）
⑤『ブライ上巻』エンディング直前セーブデータ　※これは複写のみです
●オマケ（DSKF191）
⑥『キャンペーン版大戦略II』マップエディタ

いし゛ようの　ファイルを　シ゛ッコウヨウDに　セーフ゛します

ファイルの内容をVRAMに転送し終わったというメッセージです。このあとにディスクを入れ換えてください。

いし゛ようのファイルを　シ゛ッコウヨウDに　セーフ゛しました
「＊＊＊　ハ゜ス」のファイルは　すて゛に　あります

ファイルをVRAMからディスクに転送できたメッセージです。すでにディスクに入っているファイルはパスしています。

CGコンテストの
実行用ディスクを作成します

まず、あなたの用意したディスクをチェックします

現在している、またはこれからすることになる作業がここに表示されます。作業に入るときはかならず確認してください。

このディスクは使えません

上の写真にもあるように、ここには作業ミスのときのメッセージが表示されます。

用意したディスクをドライフ゛Aにセットしてください

ESCキー＝大メニュー
スペースキー＝進む

ディスクを入れ換えるなどの作業の進行用の指示が表示されます。ここのメッセージにしたがって作業を進めてください。

解凍作業に入るまえの準備とディスクの残り容量（DSKF）について

解凍作業には2DDフォーマットのディスクが必要（複写先ディスク）です。作成には新しいディスク（不用ディスクでも可）を使用。決して付録ディスクを使用しない。①BASIC画面でcall formatと入力しリターンキーを押す。②2のキーを押す（4の場合もあり）。④最後はどのキーでもいいから押す。⑤ディスクドライブが動き出す。⑥画面にOkと表示されれば2DDフォーマットディスクのできあがり。

●残り容量の調べ方

BASICモードで、調べたいディスクをAドライブに入れ、

PRINT　DSKF(Ø)

と入力して、リターンキーを押せばいいのです。すると、

713

などと数字を表示します。この数字は、残り容量を「Kバイト」単位で表しているのです。この例の「713」の場合は713バイト（730112バイト）の残り容量があることを表しています。ちなみに713Kバイトとは2DDフォーマット直後の残り容量です。

●DSKFのこと

さて、複写・解凍のプログラムでは、最初にあなたの複写先のディスクのDSKFをチェックしますが、このDSKFとはもちろん、いま紹介したディスクの残り容量を調べるDSKF関数で調べた値のことです。

複写・解凍の必要なコーナーを選択するまえに、この方法でユーザーディスクの残り容量（DSKFの値）を計っておくようにしましょう。ちなみにDSKFとはDiSK Freeの略です。覚えやすいですね。

またDSKFは指定された容量さえあれば、それ以外の部分には何が入っていてもかいません。ただし、ギリギリの容量しかない場合、解凍時間は長くなります。

このマークのあるコーナーは指定されたDSKF以上のディスクを用意してください。

はよ〜ん★

RAMディスクで高速解凍

今月はGTで、RAMディスクを使って高速に解凍作業を行う方法を紹介する。STでは容量が小さいのですべてのファイルを解凍できないことがある。

まずMSX−DOS2を起動して、RAMディスクをつくる。

A>RAMDISK　344

つぎに、Aドライブに付録ディスクを入れて、試しに今月のCGコンテストを解凍してみる。

A>PMEXT　CG12−?.LZH　H:*.*

のように、PMEXTのつぎに圧縮ファイル、その次に出力先のファイル（この場合はRAMディスクにCG12−?.LZHの中のファイルを全部解凍する＝H:*.*）を入力すると、解凍がはじまる。

あとは、解凍されたファイルを自分で用意した空きディスクにコピーするだけ。空きディスクをAドライブに入れて、

A>COPY　H:

とすればよい。ちなみにCGコンテストの解凍は、6分から1分23秒まで短縮される。

付録ディスク　いいたい放題

★スーパー付録ディスクのパソ通天国に興味が出てきました。また、ディスクに収録されたプログラムをBASICで勉強できることも喜びです。（富山県／太田満喜夫・63歳・HB-F1XV）★ほとんどワープロにしか使っていなかったわがMSXが、こんなにいろいろなことができるとは……。これもすべて付録ディスクのおかげです。「本に載っているプログラムがすべてディスクに入っている」というだけでいいと思います。みんなぜいたくですよ。（北海道／高橋譲・33歳・FS-4500+FD-A）★『ハイドライド』が遊べるなんて夢にも思いませんでした。昔、IIにはまっていた自分を思い出しましたよ。（鳥取県／山中善清・16歳・HB-F1DJ）

いいたい放題

★『ハイドライド』をやってとてもなつかしく思いました。僕がMSXと出会ったころ熱中したゲームがこれでした。そのころはまだテープを使っていて、ゲームをするたびに長いロードを待っていました。でも、今思うとあのワクワクした待ち時間はゲームをより楽しませてくれるためにあったような気がします。テープなら腹が立ったらリセットというわけにはいきませんから、あきらめずに遊ぶことができたのです。でも、今のゲーマーは少しでも不満があるとすぐリセットします。これではそのゲームのほんとうのおもしろさはわからないでしょう。（大分県／山本直嗣・18歳・FS－A1GT）

すぺしゃる

いつもいつも付録ディスクのために協力してくれるマイクロキャビンが、みんなに挑戦状をつきつけてきた。「キャビン通の顔をするなら、このクイズに答えてからにしろ」と。そんなわけで、マイクロキャビン関連の問題がドドーンと用意されたカルトクイズが、今月の「すぺしゃる」だ。

超期待新作から『マイクロキャビン・スーパーカルトクイズ』体験版到着！

©マイクロキャビン

今月のすぺしゃるは、大御所マイクロキャビンの登場。12月に発売が予定されている『ザ・タワー（?）オブ・キャビン～キャビンパニック～』のワンコーナー「カルトクイズ」をちょこっと体験できるというものだ。ちょこっとといっても、問題数はドーンと122問。そのすべてがマイクロキャビンに関するクイズで、誰でも答えられるかんたんなものから、マイクロキャビンのスタッフ以外は絶対にわからないようなものまでいろいろだ。そんな楽しくも意地の悪いクイズが毎回ランダムに30問出題されるんだからモ～大変。このクイズによって、みんなのキャビン度が試されるというわけだ。

出題はすべて3択式で、マイクロキャビンのマドンナ樋口さん（旧姓・谷口さん）の進行で進められていく。そして全問正解したあかつきには、豪華なプレゼント情報も出るのでがんばる価値はありありだ。なお、プレゼント応募のしめ切りは11月20日（必着）。当選者の発表は、93年2月情報号で。

今回のクイズは、基本的にこの付録ディスクのために考えてもらったものだけど、なかには『キャビパニ』本編に使われるものがあるかもしれない。本番にそなえ、カルトクイズの予習として活用するといいだろう。

だが、全問正解の道は遠い。

クイズはこのように3択式。えっ？　この画面どこかで見たことあるってェ!?　そんなこと、どーだっていいじゃん

モデルはこのお方♥
マイクロキャビン
樋口さん

樋口さんの表情がよろしい

ファンダムGAMES／ファンダム・サンプル

さっき付録ディスクのメッセージに1か所誤りを見つけました。本文参照！

■ファンダムGAMES

今月収録の10本のうち、『ひで一話』だけは解凍の必要があります。右下すみにある「DSKFマーク」に書いてあるようにDSKFが151以上のディスクを用意してください。このDSKF量は、DOSやPMEXTのファイルを含んだ大きさなので、先月解凍に使ったディスクにまだ余裕があれば、じつは、DSKFは106でいいのです（とはいっても、そういうふうになったのは先月からです）。

さて、今月はポート2のマウス専用だのジョイスティック専用だのが多くて、みなさんがとまどわないように小メニューにその旨を書いておいたのですが、『氷をつくろう』でガマック*1してしまいました。

この作品の小メニューのメッセージで「マウスをポート2に～」は「ポート1に」の間違いでした。ごめんなさい。気づいたときにはすでに何万枚ものディスクが……。　☞26ページ

＊1　ガマック＝Mファンの隠語で「とぼけた失敗」。由来不明

■ファンダム・サンプル

名前のわりにちっともビギナー向けじゃないじゃないかという批判にもめげずがんばるスーパービギナーズ講座では、今月の付録ディスクの完成まぎわに、過去のBASICピクニックのプログラムを引き出して手を加えたり、何でも屋のOrcに頼んだりして、COPY文のサンプルを3本収録しました。

BASIC画面からふつうにプログラムをロードして、実行してみてください。今月はページに余裕がなく、リストを掲載していないので、BASIC勉強中の方は、画面を見てください。

☞41ページ

DSKF 151
EXT－HIDE

アル甲（アルゴリズム甲子園）

連載開始以来最高の充実ぶり。アル甲3のすばらしい成果とアル甲4のPBRを収録。

アル甲3関連で3本、アル甲4関連で、10本のファイルを収録しています。

■アル甲3「騎士巡歴問題」

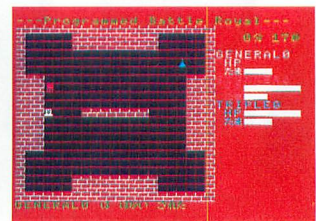
例の140万年を秒単位に縮めた入選作と、ほかのアルゴリズムも加味したものを
ＫＮＩＧＨＴ．ＡＬＺ
ＫＮＩＧＨＴ１．ＡＬＺ
で収録しています。

もう1本、チェス盤の大きさを変える機能などを盛りこんだ
ＫＮＩＧＨＴ２．ＡＬＺ
を収録。小メニューからは、このプログラムが動きます。

■アル甲4「PBR」

プログラムバトルシステムPBR用のファイルを1セット収録しています。

また、小メニューの3番で、PBR関係のファイルを別のディスクにコピーできます。たんなるDOSのコピーです。AドライブからBドライブへコピーするので、ディスクを入れ換えるときに間違ったディスクを入れると、ファイルを壊してしまう恐れがあるので、付録ディスクにちゃんとプロテクトがかかっているか（プロテクトタブがあいているか）どうかを確かめてください。　☞44ページ

アル甲3「騎士巡歴問題」

アル甲4「PBR」

※ちなみにHIDEEの再起動は、遊び方のところに明記してあります。

※ニーズ製のマウスを使っている人へ→すぺしゃるを実行している間はポートに差したままにしておかないでください。原因は不明ですが、止まってしまいます。

11月情報号で紹介した広島県のぐりちゃん(18)のマップエディタを収録／　マウス専用のまるで98のような操作感覚。MSX2でも本家のマップエディタよりはやいスピードで、これでさらに豊かな大戦略ライフが送れるのだ。みなさんにお届けできて編集部もうれしいぞ。

EXT－OMAK

11月号で紹介した、ぐりちゃん作の『キャンペーン版大戦略II用マップエディタ』です。マウス専用で（マウスのない方は使えません、あしからず）、MSX2でも快適なスピードです。「これがあればもういままでのマップエディタなんかいらない」とおさだも絶賛／

じつは作者のコメントをもらっていたのですが、ページのつごうで載せられませんでした。ごめんなさい。

解凍が必要ですので、解凍してから存分にマップエディットをお楽しみください。

画面の説明

⬆メイン画面。いままでのマップエディタになれたユーザーでもなじみやすいのだ

すべてマウス専用で、地形のリストから地形をひろってビューマップ上に置いていきます。最大の特徴は、左右のボタンで別々の地形を置くことができることです。たとえばL－平地、R－海とすれば、海岸線の調整も簡単です。

❶ビューマップ
マップエディタのメインとなる画面20×20ヘックスと、10×10ヘックスの2モードがある。この画面内にカーソルを移動させ、左右のボタンをクリックすることにより地形を配置する

❷スモールマップ
全体の地形を表示。ここで、ビューマップに表示する領域を変更できる。

❸地形キャラクタ
右ボタン(R)、左ボタン(L)で配置できる地形を表示

❹地形キャラクタリスト
このアイコン上で左右のボタンをクリックすると、配置できる地形を変更でき、上の各ボタンに対応した地形キャラクタがかわる。

❺マップ移動用アイコン
矢印のアイコンをクリックすることによって、ビューマップの表示領域をその方向に移動させる。下の数字は、現在のビューマップ上での、いちばん左上のヘックスの座標(X，Y)。

❻マップ名
現在のマップ名。

❼コマンド
各コマンドのアイコン。ファンクションキー対応のようだがそうではない。各コマンドのくわしい解説は下で。

各コマンドの解説

■読込、保存
キャンペーン版大戦略IIのユーザーディスクからのマップデータの読み書きをおこなう。保存のときはマップのチェックをおこない。データに不正があったときはメッセージを表示する。

■都市
各軍および中立の都市、空港、港の数をしらべる。2ケタをこえると表示が変になるが、機能に影響はない。

■名前
マップの名前をつける。左クリックで文字を選択。右クリックで1文字もどる。ENDで決定する。

■特別
以下の機能がある。

FILL
現在Lにはいっている地形で全体をぬりつぶす。画面を消去するために使う。

RANDOM
マップ全体にバラバラに地形を配置する。

CHROMA－KEY
現在マップ上のLに入っている地形をRにはいっている地形に一気に変換する

MOVE
マップ全体を移動。カーソルキーで移動、Lで決定、Rでキャンセル。

■モード
ビューマップのモード(10×10と20×20)を変換。

■描画
おおまかな全体の地形を描く。くわしくは右のかこみで説明

■TEMSAVE、TEMLOAD
マップエディタがはいっているディスクに一時的にデータをセーブし、また、　そのデータをロードする。エディタディスクのプロテクトノッチが開いているとエラーになってしまうので注意。

■HELP
全体の説明がみられる。ほとんどの説明は、これを見れば十分だろう。

⬅名前を入力中。緑の四角はただのスペースになる。入力が終わったら、ENDでね

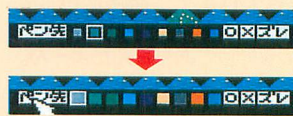
⬆10×10モード。ほんものの大戦略そのままの臨場感があじわえる

描画モードでラクラク

このエディタの最大のウリである描画モードは、細かいかきこみには適しませんが、はじめのイメージをぐりっとラフスケッチ的にかくときに最適です。

■アイコンの説明
ペン先……ペン先の太さ変更
各色の四角……地形(左から道路、平地、森、浅瀬、海、砂漠、荒地、山、沼地)
○……描画モードでかいた地形を今までのマップとおきかえて終了
×……描画モードでかいた地形を今までのマップとおきかえずに終了
ズレ……、地形をずらす(下参照)

■操作
左クリック……アイコンの決定、地形を置く
右クリック……現在指定されている地形でかこまれたエリアをその地形でぬりつぶすこの機能を使うことによって、海の中の島などをつくるのが、いままでよりかなり楽になります。道路などは、太くなってしまうのでこのモードではかかないほうがいいでしょう。

<補足>このマップエディタでは、一度たちあげたら、TEMSAVE/TEMLOAD以外のときはプログラムディスクは必要ないので、「エディタディスクをいててください」というメッセージがあっても無視してボタンを押してしまってかまいません。TEMSAVE/TEMLOADを使用しないときは、エディタのディスクのプロテクトノッチをあけておいたほうがいいでしょう。

⬆ペン先のアイコンで、ペンの太さをかえる。より広い範囲にイッキにかけるようになる。もう1回クリックすると元の太さに

⬆グルッとかこんでパッとぬりつぶせば、いままで大変だった島も簡単／

⬆実際のヘックスのならびにあわせて地形をずらす。あまり役にたたないけど

いいたい放題

★最近付録ディスクの質がとてもよくなってきた。それに『ハイドライド』はベリーグッド。これからもMSXの繁栄のためにがんばってください。（奈良県／奥田雅祥・15歳・FS－A1GT）★今回の『ハイドライド』はよかった。ほとんど『ハイドライド』につられて買ったようなものだから。それと「MSXは不滅だ／」と思えてくるパワーがすごい。おこづかいを調整して毎月買おうかと考えています。とにかくMSX・FANがあるかぎり安心というわけだ。MSXを盛り上げよう／（群馬県／稲村康広・18歳・FS－A1GT）

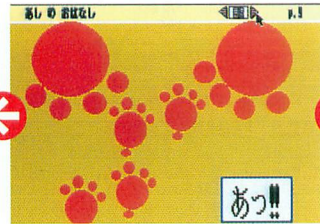
付録ディスク いいたい放題

★うわ、『ハイドライド』だ。懐かし〜。私もテープ版にはまりつつ、またこのMSX2版のグラフィックを見て、当時開発中(／)だったMSX2にあこがれたモノでした。うう、ローパーやイールを倒すコツを指が覚えていない。とにかくMSX・FANに拍手！　これからもオールディーズに期待しています。（茨城県／大石亮・22歳・FS-A1GT）★毎月買っています。付録ディスクがつくようになってから1年。この頃は発売日の1週間も前からMSX・FANの出る日が待てないほどになりました。（群馬県／朝倉智一・17歳・HB-F1XV）★付録ディスクが出てきてからは毎日楽しくなりました。（徳島県／伊勢明弘・12歳・MSX2）

MSXView

お子さんのために作られた絵本を収録。くまのベネディクトのほんわかストーリーなのだ。

だいたい自動で進行しますが、クリックが必要な場面では黄色の四角を、また進行を止めたいときは右クリックしてください。途中でソフトからぬけるときは「おやすみ」で。

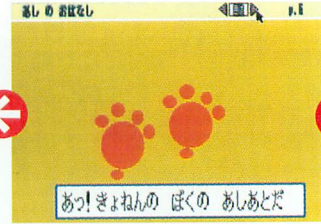
なお、感想をアンケートハガキの表にでも書いてもらえるとうれしいです。また、作者のべるくま出版さんにはアスキーネットで会えます。EXT-VIEW

「くまのベネディクト」のはじまり、はじまり。好きなコーナーを選んでね

「あし」を選んだらお話がスタート。単純な線で絵が描かれる

かわいい足あとがいっぱい

自分の足あとを発見／

足あとをたどっていったら……／

おかあさんに甘えてたのね。会いたいな

あてましょQ

例によって10月情報号の解答とプレゼントの当選発表でおまー／　はたして正解は？

今月の正解者は、なんとたったの8人ぽっきり。ほとんどの人がゲーム名を『ポッキー2』にしてきたけど、正解は『雀ボーグすずめ』なのだった。あの絵は『雀ボーグ〜』のポッキー麻雀に使われたもので、女の子は「中森みゆきちゃん」。正解だった次の5人には、『ポッキー』の特製テレカをプレゼントする。〈埼玉県〉小野田心也〈神奈川県〉中村和洋〈静岡県〉杉山夏樹〈愛知県〉福岡雄治〈徳島県〉今治英樹（敬称略）

隠しナシの絵がこれ。中森みゆきちゃんだ

かわるわけもないし、かえるつもりもない。だから先月と同じ。そしていつもとかわらないDOSおよびDOS2への入口です。

FM音楽館

付録ディスクのBGMもきけて、なんと9曲も収録しちゃいました。

9曲のうち1曲を選ぶと、かんたんな説明が出て、さらにスペースキーを押すと演奏が始まります。説明の右下には赤字で演奏時間を表示しました。

曲が終わるか、演奏中でもスペースキーを押すと曲の選択に戻ります。また、いったんこの小メニューに入ると大メニューには戻れません。リセットボタンを押すか、CTRL、GRAPH、DELキーを同時に押すという操作でもう一度最初から始まります。☞63ページ

いつものビッツーのCGに『ブライ上巻』のエンディング直前データがくわわった。複写のみ行う。☞18ページ

10月情報号で紹介した音楽関連フリーウェア『MGS』のデータを11曲収録。MGSは各自用意。☞98ページ　EXT-PSTN

「タコ&イカ　SUPER」のPSR-500用、『ソーサリアン〜呪われたオアシス』より「砂漠」のCM-32L用の2曲(BASIC)。☞76ページ

日陰者のわたくしが2度もこんなところに出たのには、理由があります。うふふ♡

10月号でやった「懸賞付きパスワード」は、意外にも324枚の応募があり、6人の不正解者がいました。ふふ、テキストファイルをのぞいたってわかんないようにしてあったんだよ〜ん。答えと当選者は、大メニューのB：「大バーベキュー旅行」のメッセージのところで、SELECTキーを押すと出てきます。

タイトルBGMの募集です！

ここしばらく、BGMへの投稿も増えてきて、うれしいです。

■募集しているもの

付録ディスクのタイトルBGM用のFM音源を使った音楽です。ジャンルはオリジナルのみです。

形態はMSXのBASIC。または内蔵OPLLドライバー用のデータを&HØØØØ番地からセーブしたものです。OPLLドライバー用データの場合はソースのMMLを一緒につけてください。

■音楽の形式について。

使えるのは、FM9声またはFM6声+リズムまたはPSG3声までの3とおりのうち1つの組み合わせです(FM9+PSG3などは不可)。PSG3音だけでならすことも考えてチャンネルを割り振ってくれるとうれしいです。

また、MMLで使ってはいけないコマンドがあります。PSGのM、S、FM音源の@63、@Vn、Yr，d、リズム音源の@Vnです。

注意点として、拡張音色(FM音源内蔵の15音色以外の音色)は、音色がかなり変わってしまうことがありますので、使わないほうがいいかもしれません。

また、MMLでいちばん最後の休符を省略すると、BASICはそのぶんを補ってくれますが、BGMでは音がずれてしまうので、休符の省略はしないでください。

■投稿時の注意

基本的にFM音楽館と同じです。81ページの投稿応募要項を参考に投稿応募用紙に必要事項を記入して「タイトルBGM」係まで送ってください。採用されなかった作品はストックされて、次回の選考の対象となります。

スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇨無印はMSX 2 以降、●はMSX 1 以降、☆はMSX 2 ＋以降、★はターボＲ専用プログラムです。♪のついたソフトはMSX－MUSIC(FM音源)に対応。
※各コーナータイトルのⒶⒷⒸは、それぞれのコーナーのタイプを表しています。⇨付録ディスクパッケージ裏面参照

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	タイトル	ファイル名	備考
すぺしゃるⒶ	付録ディスクの使い方（Ｐ110）	「ザ・タワー(?)オブ・キャビン」より先取り体験版	マイクロキャビン・スーパーカルトクイズ体験版	CP .XB RUN-CP .BAT CP .COM CPQ .DOC CP_01 .DAP CP_02 .DAP CP_03 .DAP FONT .CHR	DOSからたんに「CP」と入力してリターンキーを押しても起動します
ファンダム・GAMESⒶ	ファンダム（Ｐ26～62）	掲載プログラム	1000000000色同時表示 ●TEMIMU ブロックホール 氷をつくろう JUMP BALL シャドウヒーローズ ●OVER THE HORIZON ●BENDBENT ひで一話 MAKE FLOWER	512COLOR.FDZ TEMIMU .FDZ BLCKHOLE.FDZ ICEMAKER.FDZ JUMPBALL.FDZ SETSH .FDZ SH .BAS HORIZON .FDZ BENDBENT.FDZ HIDEE .LZH FLOWERS .FDZ	BASICプログラムです シャドウヒーローズで遊ぶにはSETSH.FDZとSH.BASの2つのファイルが必要です ひで一話は複写・解凍が必要です
ファンダム・サンプルプログラムⒷ	スーパービギナーズ講座（Ｐ39）	掲載プログラム	COPY文のサンプル	ANIME .SBZ FILE .SBZ HEXMAP .SBZ	BASICプログラムです
アルゴリズム甲子園Ⓐ	アル甲３＆４（Ｐ44～47）	関連プログラム	●騎士巡歴問題 PBRシステムセットとサンプルアルゴリズム	KNIGHT .ALZ KNIGHT1 .ALZ KNIGHT2 .ALZ COPY-PBR.XB COPY-PBR.BAT PBRSYS PBRSYS .OBJ PBRCOMP PBRDEBUG ほか6ファイル	BASICプログラムです
FM音楽館Ⓐ	FM音楽館（Ｐ63～67）	掲載プログラム	♪Deserter…… ♪Mystic Dance ♪チェイス ♪機械の機械による機械のためのマーチ ♪働き蟻の踊り ♪Out of sight ♪Rest in Peace ♪タコ&イカ SUPER ♪らったった	DESERTER.FMZ MYSTIC .FMZ CHACE .FMZ MACHINE .FMZ ARI .FMZ SIGHT .FMZ REST .FMZ TAKOIKA .FMZ RATTATTA.FMZ	BASICプログラムです
AVフォーラムⒶ	AVフォーラム（Ｐ90～91）	掲載プログラム	今月の１本／規定部門「人体」／自由部門	AV-12 .BAS AV-12 .BIN	AVフォーラムを起動するためには、左の2つのファイルが必要です。BASICから起動する場合は、AV－12.BASを実行すれば動きます
ほほ梅麿のCGコンテストⒶ	ほほ梅麿のＣＧコンテスト（Ｐ92～97）	掲載CG	イラスト部門「さあとんちで切り抜けろ！」「公園のアヒル」「じがぞう」／ぬりえ部門「おおかみと赤帽子ちゃん」／ぬりえコンテスト用教材CG	CG12-1 .LZH CG12-2 .LZH	CGのデータを圧縮したものです
パソ通天国Ⓐ	パソ通天国（Ｐ98～103）	ＭＧＳドライバーの音楽データ	♪イース「The morning grow」ほか10曲	PSTN-12 .LZH	付録ディスク用に圧縮されています
ゲーム十字軍Ⓐ	ゲーム十字軍（Ｐ18～24）	ビッツーによる十字軍トビラＣＧ ゲーム途中セーブデータ	のぐりろの作品 「ブライ上巻」エンディング直前セーブデータ	GAMEJ-12.XB GAMEJ-12.XS7 SET-BJ .XB BURAI .XBN	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです 何も入っていない２ＤＤフォーマットしたディスクに複写する必要があります
MSXViewⒶ	付録ディスクの使い方（Ｐ112）	PageBOOK	★くまのベネディクト	VIEW-12 .LZH	PageBOOKのデータを圧縮したものです
MIDIⒷ	MIDI三度笠（Ｐ76～77） 付録ディスクの使い方（Ｐ112）	MIDI音楽データ	★今月のタイトルＢＧＭ「タコ＆イカ　SUPER」／『ソーサリアン～呪われたオアシス』から「砂漠」	TAKOIKA .PSR DESERT .MID	BASICプログラムです
あてましょQⓒ	付録ディスクの使い方（Ｐ112）	アイテム当てクイズ	―――	ATEQ-12 .XB ATEQ-12 .XP7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです
MSX－DOSⒶ	付録ディスクの使い方（Ｐ112）	ＭＳＸ－ＤＯＳ１、２の基本セット	ＭＳＸ－ＤＯＳ１ ＭＳＸ－ＤＯＳ２	MSXDOS .SYS COMMAND .COM MSXDOS2 .SYS COMMAND2.COM	MSX2/2＋用のMSX－DOS1セットと、MSX－DOS2セットが入っています。ターボRはおもにDOS2で、それ以外はDOS1で起動しています
オマケⒶ	付録ディスクの使い方（Ｐ111）	マウス専用のマップエディタ	『キャンペーン版大戦略Ⅱ』のマップエディタ	OMAKE-12.LZH	製品版の『キャンペーン版大戦略Ⅱ』がないと、データのセーブはできません
B：Ⓒ	―――	編集後記	―――	BCLN-12 .C	付録ディスク用テキストファイルです

※ほほ梅麿のCGコンテストのCG12－1.LZHほか、拡張子にLZHのつくものは、フリーウェアの「LHA」（作者：吉川栄泰さん）を使っています。また、パソ通天国のPMEXT2.DOCとPMEXT.COMはフリーウェアの「PMext」（作者：ぺぱあみんと★すたあさん）です。

いいたい放題

★「ハイドライド」すごくいいです。しかし、980円のMファンにこんなにすごいものが入っていていいんでしょうか。（愛知県／山下厚志・17歳・FS－A1WX）★付録ディスクは、もう付録とは呼べないぐらいのレベルに来ている。これはユーザーにとってはうれしいことだけど、やっぱりオレとしては、誌面のほうがメインでディスクは付録のままでいてほしい。（鹿児島県／井上和彦・19歳・HB－F1XDJ）★MSX・FANのがんばっている姿に応援する意味でハガキを出します。ディスク版になって毎月購入しています。内容のほうはMマガのほうが好きでしたが、会社の姿勢は徳間に感謝しています。そして松下に。（千葉県／斉藤政往・42歳・FS－A1GT）

FAN・CLIP・

マイシティーで育つシムシティー

霧雨のなか、MSX版『シムシティー』を待ちながら

「シムシティー」が現在、できつつある……と思っていたが、ちょっとスケジュール進行が遅れ気味。イマジニアの市場企画部広報宣伝課の飯田就平さんに聞くと、開発課以外の人間が日々の細かい進捗を把握することは困難な状況にあるのですが、と前置きして、「正直いって、わたしたちとしてはムードが盛り上がっているこの時期に売りたいんですが、システムの移植で苦労しているそうで、発売時期を確約しにくい状況なんです」

ユーザーとMファンはとうぜん首を長くして待っているし、営業サイドははやく売りたくてジリジリしているし、開発サイドだってはやく仕上げたいだろうが、ソフトの開発というのは、がんばったからはやく完成する、とはかぎらない。やはり、MSX哲学としては「あたたかく見守る」ことにしよう。

ところで、イマジニアは、ごく最近名前を見はじめたソフトハウスのように思っていたが、じつはMファン創刊よりも古く、1986年に設立されている。

ファミコンで「銀河伝承」、「井崎脩五郎の競馬必勝法」などを地道に出してきて、パソコンに参入したのは1990年の3月から。そのときの話が「伝説」のように残っている。パソコン誌でシムシティーなどの存在を知った、国際部のある人物が「ちょっとアメリカへ」といってシムシティーの権利の交渉に行った。しかし、ときすでに遅く、スーパーファミコンで任天堂が取り付けたあとだった。じゃあ、という軽い感じでそのまますぐイギリスへ寄り、「ポピュラス」の権利を獲得するのに成功した。このポピュラスのPC98版がヒットして、イマジニアの名が本格的に広まったわけだ。その後、シムシティーもパソコン版の権利を持つFORTUNEの委託でイマジニアが販売したので、ポピュラス、シムシティーのイメージがイマジニアと重なるようになった。

「次は、ポピュラスの作者ピーター・モリニューの新作、シムシティーの作者ウィル・ライトの新作、そしてもう1本新しい展開という3つを考えています。一方でモリニューやライトを招き、日本の紹介役をつとめています。彼ら自身も日本のマーケットに興味があるようです。ゲームというより、人を育てているわけです」

とうぶん、海外の新しく良質なソフトを日本で売るという方針だそうだ。

「ソフト業界は、業界自体がクローズド(閉鎖的)で、ソフトの値段をもっと下げられればいいんですが、それはしばらく無理でしょう。そのかわり、キチンとしたソフトを世の中に出していくことで、いくつかのソフトハウスが洗練され、生き残っていくのだと思います。うちも、そのなかに入ろうと努力しているんです」

↑イマジニアの飯田就平さん。「今の仕事は自分の思ったことがやりやすいので好きです」

←イマジニアのオフィスの近くには迫力で有名な東京都庁がある。雨だったが、ダメモトで、都庁をバックにポーズを、といったら傘もささずに一生懸命やってくれた。いい人だなあ

写真・浜野忠夫

次号は、ん、これは……幻聴？ ヒシヒシと大型歴史SLGの音が聞こえてくる 12月8日発売 予価980円

表紙のイメージチェンジをします。お楽しみにね！

●発売 徳間書店
●発行・編集 徳間書店インターメディア
PUBLISHER
栃窪宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人＋川尻淳史＋鵜田洋志＋福成雅英＋諸橋康一
ASSISTANT EDITORS
池田和代＋石橋憲吾＋奥成洋輔＋奥義之＋笹谷尚弘＋福田昌弘＋村山和幸＋山口直樹＋山田貞幸
CONTRIBUTORS
高田陽＋田崇由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和＋浜野忠夫＋鈴木伸一＋馬場俊輔
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈釜田泰行〉＋TERRACE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき＋中野カンフー！＋野見山つつじ＋成田保宏
COVER ARTIST
佐藤任紀＋元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三＋大嶋一成
FINISH DESIGNERS
(有)あくせす＋(株)ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL A:(エーコロン)

◆つい数日まえ。終電まえで殺気だって仕事をしている、その一瞬のスキをついて「バチッ」と部屋全体の電源が落ち、すぐに復活した。そこでクイズです。わたしたちはどうなったでしょう◆ワープロで入稿原稿をまとめていた編集長のN子さんは、更新中の文書を奪われてしまった。「文書整理という機能で復活はしたけれど、中はもうバラバラ。はじめからやりなおしたほうがましよ」◆PC98でたんに遊んでいたOクンは、メモリの初期化からやり直している98を静かに眺めているばかり◆しかし、A1STをつないだビデオプリンタで写真を撮っていたCGコンテストのAクンは、「あれ、ぜんぜん消えない」◆みなさん、MSXだけは、A1STもFS−5000も、数秒の短い停電ぐらいでは平気なのです◆あなたのMSXで試してみましょう。①なにかプログラムを走らせる。②電源ボタンをすばやくオフ、オンする。なにごともなく動いていたら、あなたの機械はほんもののMSXです。

AD★INDEX

ASCII

ひろがる魅力、MSX。

turbo R対応も加えて、多彩なバリエーション

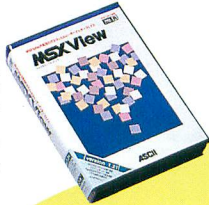
MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイスMSXView1.21(エムエスエックス・ビュウ1.21)

MSXView 1.21

MSX turbo R専用

価格:9,800円(送料1,000円)

MSXViewは、MSX turbo Rの処理スピードを活かした、本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス(GUI)です。ソフトウェアの操作はもちろんのこと、ファイルの複写や削除などもマウスで簡単に行うことができます。

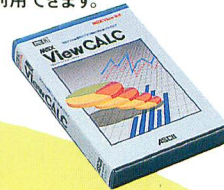
■特長:●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単。●MSXViewからMSX-DOSのコマンド、バッチファイル、BASICプログラムを実行可能。●スクリーンセーバー機能をサポート。●専用アプリケーションソフト/ViewTED、ViewDRAW、ViewPAINT、PageBOOKが付属。
■対応機種:Panasonic FS-A1ST

【ご注意】Panasonic FS-A1GT(松下電器産業株式会社製)には、「MSXView」が内蔵されています。

MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC(ビュウ・カルク)

MSX ViewCALC

MSX turbo R専用

価格:14,800円(送料1,000円)

「ViewCALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。

■特長:●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフ自動作成機能により、ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、52種類の関数(sum、max、modなど)もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザー関数を作成することも可能。
■対応機種:MSX turbo R専用
※本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

MSX 増設RAMカートリッジ (MEM-768)

価格:30,000円(送料1,000円)

MEM-768は768KBのRAMを搭載したカートリッジです。日本語MSX-DOS2とあわせて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

■対応機種:MSX$_2$、MSX$_{2+}$、MSX turbo R
※MSX$_2$、MSX$_{2+}$で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。MSX turbo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます。また、MEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

RS-232C方式のコミュニケーションインターフェイス
MSX-SERIAL232(エムエスエックス・シリアル232)

MSX-SERIAL232

価格:20,000円(税込・送料サービス)

MSX-SERIAL232は、MSX用のRS-232Cカートリッジです。MSX-TERMなどの通信ソフトがそのまま利用でき、拡張BASICも搭載しています。

■対応機種:MSX$_2$、MSX$_{2+}$、MSX turbo R

高速で大容量のメディア(HD)をサポート
MSX HD Interface(エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス)

MSX HD Interface

価格:30,000円(送料サービス)

MSX HD Interfaceは、MSXでハードディスクを使うためのインターフェイスカートリッジです。
MSX$_2$、MSX$_{2+}$、MSX turbo R対応

▲対応ハードディスクについては、お問い合わせ下さい。

【ご注意】MSX-SERIAL232・MSX HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。
ご購入の申し込み・お問い合わせは、(株)アスキー直販部(電話03-3486-7114)までお願いいたします。

MSX、MSX$_2$、MSX$_{2+}$のスペックシート
MSX-Datapack(エムエスエックス・データパック)

MSX-Datapack

価格:12,000円(送料1,000円)

MSX-Datapackは、MSX$_{2+}$までの公開可能な仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

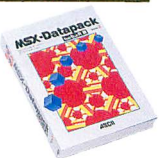
■内容:●マニュアル編…ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど ●ソフトウェア編…拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど
■対応機種:MSX、MSX$_2$、MSX$_{2+}$
■メディア:3.5-2DD

MSX turbo Rのスペックシート MSX-Datapack turbo R版
(エムエスエックス・データパック・ターボアールバージョン)

MSX-Datapack turbo R版

価格:12,000円(送料1,000円)

MSX-Datapack turbo R版は、MSX turbo Rの仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

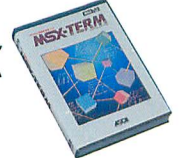
■内容:●マニュアル編…MSX turbo R仕様、MSX-DOS2(コマンド、ファンクションなど)、MSXViewの機能と構成、MSX-MIDI、R800インストラクション表など ●ソフトウェア編…ファイルハンドルの使用法、MSXViewアプリケーションの作成法、MSX-MIDIアプリケーションの作成法など
■対応機種:MSX turbo R ■メディア:3.5-2DD

高速・高機能通信ソフトMSX-TERM(エムエスエックス・ターム)

MSX-TERM

価格:12,800円(送料1,000円)

MSX-TERMは、オートログイン、エディタ、バックスクロールなどの本格的な機能を持ちながら、使いやすさを重視した高機能通信ソフトウェアです。

■対応機種:MSX$_2$、MSX$_{2+}$、MSX turbo R
■対応OS:MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2
※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

■本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。

MSX-DOS2 TOOLS(エムエスエックス・ドス2 ツールズ)

MSX-DOS2 TOOLS

価格:14,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のユーティリティ群。アセンブラでのプログラムを実現。漢字エディタ付属。 ※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-SBUG2(エムエスエックス・エスバグ2)

MSX-SBUG2

価格:19,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のシンボリックデバッガ。デバッガをマッパーメモリ上に置くことで、大規模プログラムにも対応。 ※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-C Ver.1.2(エムエスエックス・シー バージョン1.2)

MSX-C

価格:19,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のC言語コンパイラ。プログラム作成にはMSX-DOS2 TOOLSが必要。 ※MSX turbo Rでも動作可能

◆表示価格に、消費税は含まれておりません。◆MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。
◇詳しい資料をお送りいたします。下記宛ご請求ください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)397-8200 **株式会社アスキー**

DECEMBER 12月情報号
第6巻第12号（通巻69号）
第三種郵便物認可
発行人 栃窪宏男
編集人 山森 尚
発売 株式会社徳間書店 〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03(3433)6231(代)
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(3431)1627(代)
定価980円（本体951円）
T1062053150988 ©徳間書店インターメディア1992 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053—15